

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Bojan Kurež

Mentor: doc. dr. Bojan Dobovšek

Somentor: doc. dr. Rok Ovsenik

**KRIMINAL KOT VARNOSTNI PROBLEM AMERIŠKEGA TIPA
IGRALNIŠTVA**

Magistrsko delo

Ljubljana, 2008

KAZALO VSEBINE

SEZNAM KRATIC.....	5
1 UVOD	7
2 METODOLOŠKI IN HIPOTETIČNI OKVIR	12
2.1 OPREDELITEV PREDMETA ANALIZE	12
2.2 CILJI PPROUČEVANJA	13
2.3 HIPOTEZE.....	14
2.4 UPORABLJENE METODE	14
3 SODOBNO VARNOSTNO OKOLJE IN TURIZEM.....	16
3.1 RAZVOJ VARNOSTNEGA OKOLJA	17
3.2 SODOBNO VARNOSTNO OKOLJE.....	21
3.2.1 NOVE GROŽNJE VARNOSTI.....	23
3.2.2 OSNOVNE GROŽNJE VARNOSTI V TURIZMU	26
3.2.2.1 Kriminal	26
3.2.2.2 Terorizem	30
3.2.2.3 Vojne	32
3.2.2.4 Družbeni in politični nemiri	33
3.2.2.5 Okoljske grožnje varnosti.....	33
3.2.2.6 Sklep.....	34
4 IGRALNIŠTVO KOT INTEGRALNI DEL TURIZMA.....	36
4.1 EVROPSKI TIP IGRALNIŠTVA	37
4.2 AMERIŠKI TIP IGRALNIŠTVA.....	38
4.3 SKLEP.....	41
5 DRUŽBENI POGLEDI NA IGRE NA SREČO	42
5.1 DEFINICIJA IGRE	42
5.2 KLASIFIKACIJA IGER	44
5.2.1 KLASIFIKACIJA IGER NA SREČO	45
5.3 ANTROPOLOŠKO VIDENJE IGER.....	47
5.4 PSIHOLOŠKO VIDENJE IGER	48
5.4.1 VZROKI ZA IGRANJE IGER NA SREČO	48
5.5 DRUŽBENI POMEN IGER NA SREČO.....	51
5.5.1 IGRE NA SREČO IN DRŽAVA	52

6 ZGODOVINSKI RAZVOJ IGRALNIŠTVA V ZDA	54
6.1 RAZVOJ IGRALNIŠTVA V NEVADI	55
6.2 RAZVOJ IGRALNIŠTVA V NEW JERSEYJU	63
6.3 RAZVOJ IGRALNIŠTVA V INDIJANSKIH REZERVATIH.....	68
6.4 RAZVOJ DRUGEGA IGRALNIŠTVA V ZDA	71
6.4.1 RAZVOJ REČNEGA IN POMORSKEGA IGRALNIŠTVA	71
6.4.2 RAZVOJ DRUGEGA NEIDIJANSKEGA IGRALNIŠTVA NA KOPNEM	72
6.5 RAZCVET IGRALNIŠTVA V DEVETDESTIH LETIH.....	74
7 EKONOMSKE IN DRUŽBNE POSLEDICE IGRALNIŠTVA	76
7.1 EKONOMSKE POSLEDICE IGRALNIŠTVA	78
7.1.1 EKONOMSKE POSLEDICE IGRALNIŠTVA V NEVADI	80
7.1.2 EKONOMSKE POSLEDICE IGRALNIŠTVA V NEW JERSEYJU.....	83
7.1.3 IGRALNIŠKORAZVOJNI MODEL.....	86
7.2 DRUŽBENE POSLEDICE IGRALNIŠTVA	88
7.2.1 DEMOGRAFSKA STRUKTURA PREBIVALSTVA	89
7.2.2 SPREMEMBA VREDNOT IN ODNOSA DO IGRALNIŠTVA.....	90
7.2.3 PROMET.....	91
7.2.4 JAVNE SLUŽBE	92
7.2.5 PROBLEMATIČNO IGRANJE	92
7.2.6 RAZDORI DRUŽIN	95
7.2.7 SAMOMORI.....	95
7.2.8 SKLEP.....	96
8 KRIMINAL IN IGRALNIŠTVO	98
8.1 KRIMINOLOŠKE TEORIJE.....	99
8.1.1 INDIVIDUALNE TEORIJE	101
8.1.2 INTERAKCIJSKE TEORIJE	103
8.1.3 STRUKTURALNE TEORIJE	104
8.1.4 SKLEP.....	105
8.2 OBLIKE KRIMINALA, POVEZANEGA Z IGRALNIŠTVOM.....	107
8.2.1 INTEGRITETA IGER NA SREČO.....	108
8.2.2 ORGANIZIRANI KRIMINAL V IGRALNIŠTVU	110
8.2.3 SEKUNDARNI KRIMINAL	115
8.2.4 SKLEP.....	118

8.3 ŠTUDIJE O KRIMINALU IN IGRALNIŠTVU	120
8.3.1 ŠTUDIJE, KI NEGIRAJO POVEZAVO S KRIMINALOM ALI SO DO NJE INDIFERENTNE	121
8.3.2 ŠTUDIJE, KI POTRJUJEJO POVEZAVO S KRIMINALOM.....	127
8.3.3 PROBLEM STATISTIKE PRI PROUČEVANJU POVEZAVE MED KRIMINALOM IN IGRALNIŠTVOM.....	131
9 PRIMERJAVA Z IGRALNIŠTVOM SLOVENIJE.....	134
9.1 ZGODOVINSKI RAZVOJ IGRALNIŠTVA V SLOVENIJI	135
9.2 IGRALNIŠTVO V SLOVENIJI DANES IN JUTRI.....	138
9.2.1 POSLEDICE MOREBITNE IZGRADNJE IGRALNIŠKO-ZABAVIŠČNEGA SREDIŠČA.....	140
9.2.2 SKLEP.....	144
10 ZAKLJUČNE UGOTOVITVE IN VERIFIKACIJA HIPOTEZ.....	146
11 LITERATURA.....	159

SEZNAM KRATIC

AGA – American Gaming Association

ANZUS – Obrambna zveza Avstralije, Nove Zelandije in ZDA

APC – Australian Productivity Commission

CCA – Casino Control Act

CRAC – Committee to Rebuild Atlantic City

CSR – Center for Survey Research

ECPAT – End Child Prostitution, Child Pornography, and the Trafficking of Children

EEO – Equal Employment Opportunity

ERA – Economic Research Associates

EU – Evropska unija

FBI – Federal Investigation Bureau

HDI – Human Development Index

HGP – Hotelsko-gostinsko podjetje

HIT – Hoteli, Igralnice, Turizem Nova Gorica

IGRA – Indian Gaming Regulatory Act

IRS – Internal Revenue Service

ISDA – Indian Self Determination and Education Assistance Act

LCC – Law Commission Canada

NATO – North Atlantic Treaty Organization

NATO - Organizacija Severnoatlantske pogodbe

NCALG – National Coalition Against Legalized Gaming

NGC – Nevada Gaming Commission

NGCB – Nevada Gaming Control Board

NGISC – National Gambling Impact Study Commission

NIGC – National Indian Gaming Commission

NJBHE – New Jersey Board of Higher Education

NJCCC – New Jersey Casino Control Commission

NJDGE – New Jersey Division of Gaming Enforcement

NJGS – New Jersey Gambling Statute

NSC – Nevada Supreme Court

NTC – Nevada Tax Commission

NYTFCG – New York State Task Force on Casino Gambling

OZN – Organizacija Združenih narodov
RNRP – Resolucija o nacionalnih razvojnih projektih do leta 2023
SCIC – Senate Crime Investigating Committee
SICC – Southern Indiana Chamber of Commerce
STO – Slovenska turistična organizacija
SURS – Statistični urad Republike Slovenije
SZ – Sovjetska zveza
UCR – Uniform Crime Report
UNCTOC – United Nations Convention on Transnational Organised Crime
UNPIS – Urad RS za nadzor prirejanja iger na srečo
ZDA – Združene države Amerike
ZDIS – Zakon o davku od iger na srečo Republike Slovenije
ZEU – Zahodnoevropska unija
ZIS – Zakon o igrah na srečo Republike Slovenije

1 UVOD

Danes živimo v obdobju, v katerem dominira proces globalizacije, medsebojna odvisnost razvitega sveta pa je močnejša kot kadarkoli v preteklosti. Vzporedno s krepitvijo globalizacijskih trendov potekajo tudi procesi razpadanja držav in balkanizacije sveta. Tekma za prostor in interesne sfere postaja vedno bolj odkrita. Konec hladne vojne in globalizacijski trendi so privedli do tektonskih sprememb na področju varnosti in do vzpona novih groženj varnosti, ki zaznamujejo družbeno sodobnost. Verjetnost neposredne vojaške agresije se je bistveno zmanjšala. Z upadom pomena vojaške moči pa je narasel pomen številnih drugih, manj vidnih groženj varnosti (Grizold 2003: 364-369). Obsežne geostrateške in geopolitične spremembe so svoj pečat pustile tudi na področju geoekonomije¹. Relativnost pomena vojaške moči v sodobnem svetu je povzročila, da je ekonomska oz. gospodarska moč tista, ki določa položaj države v hierarhiji in njeno sposobnost delovanja v mednarodnih odnosih. Namen geoekonomske tekme ni več oslabitev ali celo poraz tekmeča, ampak krepitev lastne ekonomske moči. Sodobne geoekonomske cilje lahko okarakteriziramo predvsem kot družbene in ekonomske, v okviru katerih si globalni akterji prizadevajo za ohranitev enotnosti globalnega trga in ekonomske soodvisnosti (Simoniti 1997: 50-51).

V takih geostrateških, geopolitičnih in geoekonomskih razmerah je turizem postal ena največjih gospodarskih panog sveta in najhitreje rastoča gospodarska panoga na svetu, v smislu ustvarjanja delovih mest (Schwab 2007: xi). Turizem predstavlja način življenja sodobnega človeka. Pozitivne trende v potovalni industriji spodbujajo ekonomske razmere, ki omogočajo, da si danes večina populacije razvitih držav lahko privošči potovanja. Kljub temu pa potencial za rast v tem segmentu še vedno ostaja ogromen. Danes turizem predstavlja integrirano dejavnost, ki posega na vsa področja gospodarskega in družbenega življenja. S sabo prinaša številne družbene in ekonomske učinke. Vpliva na razvoj novih gospodarskih dejavnosti, spreminja strukturo proizvodnje in porabe ter na mednarodno menjavo. Njegovi učinki pa se odražajo tudi na področju kakovosti življenja, obremenjenosti okolja, vanosti in še mnogih drugih.

¹ Geoekonomija proučuje odnos med ekonomijo in prostorom. Zanima jo, kakšno težo imajo prostorski dejavniki na proizvodnjo in menjavo in kako človek uporablja prostor za svoje ekonomske aktivnosti (Defarges v Simoniti, 1997: 49).

Uspešnost turistične dejavnosti je neposredno povezana in odvisna od varnosti. Kadar se v turističnih destinacijah ali njihovi bližini pojavijo grožnje varnosti, se to vedno odrazi na turizmu. Kljub temu, da podobne grožnje varnosti, kot se pojavljajo danes, poznamo vse od pojava modernega turizma, pa je njihov vpliv izrazito narasel po koncu hladne vojne in še posebej po terorističnih napadih na ZDA 11. septembra 2001. Vse od takrat naprej je varnostna razsežnost turizma pridobila izrazito globalen pomen.

Enega izmed integralnih delov sodobnega turizma predstavlja igralništvo. To že dolgo več ne predstavlja zabave zgolj za elitno družbo. Razvoj današnjega igralništva gre predvsem v smeri masovnega igralništva po ameriških zgledih. Poznamo namreč dva tipa igralništva (Luin 1999). Evropskega in ameriškega. Evropski tip igralništva temelji na ekskluzivnosti in je namenjen predvsem višjim družbenim slojem, ki so pripravljeni in sposobni plačati visoko kakovost igralniške in neigralniške ponudbe. Pri ameriškem tipu igralništva pa gre za igralništvo, namenjeno širokim množicam. Igre so dostopne vsem, ne da bi bila pri tem kakorkoli okrnjena kakovost storitve. Igre spremljajo številne dopolnilne dejavnosti, ki neprekinjeno skrbijo za zabavo obiskovalcev.

Sodobni, ameriški tip igralništva se je v ZDA začel razvijati še pred 2. svetovno. Nevada je bila prva država, ki je igralništvo legalizirala. Na tem področju je dolgo uživala monopol, dokler se ji ni konec sedemdesetih let pridružil še New Jersey. Po tem se je igralništvo začelo razvijati tudi v drugih ameriških državah in v devetdeseti letih doživelo razcvet, ki traja še danes. Hkrati se je v tem obdobju ameriški tip igralništva začel širiti tudi v druge dele sveta, vključno z Evropo, ki je sicer imela razvit svoj, elitni tip igralništva. V tem pogledu Slovenija predstavlja evropsko posebnost, saj je kot prva država v Evropi, precej časa pred drugimi, imela igralnice ameriškega tipa.

Igralništvo je kmalu po razcvetu postalo aktualna politična, ekonomska, moralna, verska in družbena tema. Številni znanstveniki so začeli proučevati ekonomske in družbene posledice legalizacije igralništva. Dejstvo je, da je igralništvo mnogim obubožanim ekonomijam prineslo močan gospodarski in turistični napredek. Pozitivne posledice legalizacije so se namreč odrazile tudi na ostalih, spremljevalnih gospodarskih panogah in subjektih. Ekspanzija igralništva nedvomno sovпада tudi s trendi rasti tolerantnosti, ki dovoljujejo svobodnejši način življenja. Seveda so vzroki za izjemno rast zabaviščno-igralniške dejavnosti kompleksni. Nedvomno pa jih lahko v največji meri pripišemo produktu politične

volje, ekonomske krize in podjetniške pobude. Poleg ekonomskih vplivov, ki so povečini izjemno ugodni, pa zabaviščno-igralniška dejavnost s seboj prinaša tudi številne družbene vplive, o katerih si ne znanstveniki in ne splošna javnost ne delijo enotnega mnenja. V zavesti mnogih je namreč še vedno globoko ukoreninjeno prepričanje, da se lahko igre na srečo, čeprav le kot način preživljanja prostega časa, ki ne povzroča nič nedovoljenega, kljub temu izrodijo v dvomljive dejavnosti. Eno najbolj relevantnih potencialnih družbenih posledic igraništva zagotovo predstavlja kriminal. O tem jasno priča tudi kvantiteta raziskav iz tega področja (Albanese 1985; Hakim in Buck 1989; Curran in Scarpitti 1991; SICC 1993; NYTFCG 1996; Chang 1996; Stokowski 1996; Thomspen in drugi 1996; Margolis 1997; Reuter 1997; Albanese 1999; NGISC 1999; Smith in drugi 2003; Stitt in drugi 2003; Grinols in Mustard 2004; Aborn in Bennett 2005; Prašnikar in drugi 2005; Jaklič in drugi 2006; Pahor 2006; Walker 2007; Zagoršek in drugi 2007). Prav povezava med igraništvom in kriminalom še vedno predstavlja aktualno raziskovalno temo. Relevantnost in aktualnost teme je tudi avtorja spodbudila k proučevanju povezave med igraništvom in kriminalom. Rezultat zanimanja predstavlja pričujoče magistrsko delo.

V prvem vsebinskem poglavju z naslovom Sodobno varnostno okolje se nahaja opredelitev varnostnega okolja, kot ga poznamo danes. Ker je sodobno okolje deloma tudi posledica njegovega zgodovinskega razvoja, je tu opisan okviren razvoj varnostnega okolja po 2. svetovni vojni. Razvoja varnostnega okolja pred tem obdobjem se magistrsko delo dotika samo v tistih ključnih premisah, ki so pomembne za varnostno okolje danes. Opredeljeni so temeljni varnostni koncepti in definirane grožnje varnosti, ki dominirajo v sodobnem varnostnem okolju. Pri grožnjah varnosti je poseben poudarek namenjen tistim, ki še posebej pomembno vplivajo na turizem. Identificirane in analizirane so tudi konkretne pojavne oblike groženj varnostni v turizmu in njihovi vplivi na turizem destinacije.

V naslednjem poglavju se nahaja opredelitev igraništva kot integralnega dela sodobne turistične ponudbe. Opisana je kratka zgodovina nastanka iger na srečo in njihove povezave s turizmom. Znotraj poglavja sta opredeljeni dve osnovni usmeritvi oz. tipa igraništva: ameriška in evropska, ter opisane njune temeljne značilnosti.

Opredelitvi igraništva sledi poglavje z naslovom Družbeni pogledi na igre na srečo. V okviru tega poglavja je definirana igra na srečo, vključno z opredelitvijo njenih temeljnih lastnosti. Opredeljena je splošna klasifikacija iger, ki ji sledi opredelitev specifične klasifikacije iger na

srečo. V odvisnosti od usmerjenosti, dostopnosti ter deleža dodatne turistične ponudbe so opredeljene tudi različne oblike igralnic. Opredeljeno je antropološko in psihološko videnje iger, temeljni razlogi za igranje iger na srečo ter družbeni pomen iger nasploh. V okviru slednjega je posebej opredeljen odnos držav do iger na srečo.

V naslednjem poglavju sledi analiza zgodovinskega razvoja igralništva v ZDA. ZDA predstavljajo zibelko ameriškega tipa igralništva, zato je poznavanje njene igralniške zgodovine ključno za razumevanje ameriškega tipa igralništva, kot ga poznamo danes. Zaradi ključnega prispevka k oblikovanju ameriškega tipa igralništva je največji poudarek namenjen zgodovinsko-politično-zakonodajnemu razvoju igralništva v Nevadi, v New Jerseyju in v indijanskih rezervatih.

Sledi poglavje, v katerem so ločeno analizirane družbene in ekonomske posledice igralništva. Posledice igralništva se sicer razlikujejo tudi glede na tip igre ter glede na usmerjenost izvajalca iger na srečo, vendar so kljub temu družbene in ekonomske posledice identificirane in analizirane v smislu generične kategorije, ki nastane zaradi igralništva kot celote, ne oziraje se na tip igre in usmerjenost izvajalca. V okviru ekonomskih posledic igralništva je poseben poudarek namenjen igralništvu Nevade in New Jerseyja. Opisan je tudi razvojni model vpliva igralništva na lokalno in nacionalno ekonomijo. Znotraj družbenih posledic je poseben poudarek namenjen spremembam demografske strukture prebivalstva, spremembam vrednot in odnosa do igralništva, prometu, javnim službam, problematičnemu igranju, razdorom družin in samomorom. Obravnava kriminala, kot družbene posledice igralništva, je v tem poglavju izpuščena, saj je zaradi osrednjega pomena v magistrskem delu deležna obravnave v samostojnem poglavju.

Poglavje z naslovom Kriminal in igralništvo predstavlja osrednje poglavje magistrskega dela. V splošnem je v poglavju analiziran odnos med igralništvom in kriminalom. Predstavljene so temeljne kriminološke teorije, ki pojasnjujejo hipotetične vzročno-posledične povezave med kriminalom in igralništvom. Za predstavitev kriminoloških teorij so identificirane in analizirane najpogostejše pojavne oblike kriminala, ki se pojavljajo znotraj oz. zaradi igralniške dejavnosti. Poudarek je na treh širših skupinah kriminalnih dejanj, povezanih z igralništvom. Prvo skupino predstavlja integriteta samih iger oz. goljufije, ki se pojavljajo pri igranju iger na srečo. Drugo skupino predstavlja organiziran kriminal ter tretjo ulični in drugi kriminal oz. t. i. sekundarni kriminal. Temu sledi analiza najbolj relevantnih študij, ki so

proučevale povezavo med ameriškim tipom igralništva in kriminalom. Analiza študij je ločena na analizo tistih, ki so do povezave indiferentne oz. jo zanikajo in tistih, ki povezavo potrjujejo. Za analizo študij so predstavljeni tudi najpogostejši statistični problemi in druge zmote, ki se pojavljajo pri proučevanju omenjene povezave.

Poglavju z naslovom Kriminal in igralništvo sledi poglavje, ki govori o primerjavi z igralništvom Slovenije. V njem se nahaja opredelitev dosedanjega razvoja igralništva v Sloveniji in njegovih specifik. Analizirano je trenutno stanje na področju igralništva v Sloveniji. Temu pa sledi analiza potencialnih ekonomskih posledic izgradnje velikega igralniško-zabavišnega središča na Goriškem. Pri tem so analizirane tudi najpomembnejše študije, ki so se ukvarjale z ekonomskimi in družbenimi posledicami igralništva v Sloveniji. V okviru analize teh študij je poudarek namenjen analizi ugotovitev o morebitni vzročni zvezi med igralništvom in kriminalom. Podrobnejše analize celokupnih posledic oz. neto učinkov izgradnje igralniško-zabavišnega središča se v tem poglavju ne lotevam, ker so obstoječe študije usmerjene predvsem v proučevanje ekonomskih posledic. Delno se dotikajo le vpliva obstoječega igralništva na kriminal. Povezava med igralništvom in kriminalom je zato analizirana zgolj v kontekstu obstoječih igralniških zmogljivosti.

V zadnjem vsebinskem poglavju so strnjene ključne ugotovitve magistrskega dela ter skladno s temi ugotovitvami tudi potrjene oz. ovržene postavljene hipoteze.

2 METODOLOŠKI IN HIPOTETIČNI OKVIR

2.1 OPREDELITEV PREDMETA ANALIZE

Osnovni predmet analize magistrskega dela predstavlja ameriški tip igralništva, kot se je razvil na ozemlju ZDA in razširil v nekatere druge dele sveta, ter njegovo vzročno povezavo s kriminalom. Osnovni predmet ni analiziran zgolj ozko kriminološko. V magistrskem delu se ga loteva iz širšega, politološko-varnostnega vidika. Kriminal se zato razume kot globalni varnostni problem in kot sodobna grožnja varnosti, ki predstavlja produkt sodobnega varnostnega okolja. Analiza igralništva je omejena znotraj okvirja posebnih iger na srečo. Osredotočena je torej samo na igre, ki se igrajo v igralnicah in tako iz analize izključuje razne loterije, tombole ipd. Omejena je na ozemlje ZDA, kjer se je ameriški tip igralništva začel razvijati in kjer je svoje značilnosti in obseg tudi razvil do največje mere. Izstopanje iz prostorskih okvirjev predmeta analize predstavlja primerjava z igralništvom Slovenije, kjer analiza poseže tudi izven prostora ameriškega kontinenta. Primerjava s Slovenijo je narejena v luči aktualnih namer po izgradnji velikega igralniško-zabavišnega središča na Goriški v stilu, kot ga poznamo v ameriških igralniških središčih. Analiza posledic izgradnje igralniško-zabavišnega središča je omejena predvsem na ekonomske posledice, saj le za te obstajajo relevantne študije. Neto učinkov izgradnje središča se zaradi odstonosti relevantnih študij ne loteva. Analiziran je zgolj vpliv obstoječega igralništva na kriminal Goriški. Časovno je analiza vzročne povezave med ameriškim tipom igralništva in kriminalom omejena na obdobje po letu 1931, ko je Nevada kot prva država ZDA legalizirala igralništvo.

Ker je analiza zasnovana široko politološko-varnostno, se pred analizo osnovnega predmeta dotakne še splošnega razvoja varnostnega okolja in njegovega trenutnega stanja. V okvir sodobnega varnostnega okolja želi umestiti turizem kot globalno dejavnost in eno najperspektivnejših gospodarskih panog na svetu. Nato vzporedno, znotraj turizma, opredeli igralništvo in njegove specifikke, znotraj varnosti pa kriminal s svojimi specifikami. Igralništvo, kot sestavni del sodobne turistične ponudbe in kriminal, kot sodobna grožnja varnosti, se nato združita na nivoju družbenih posledic igralništva. Tu se analiza vrne k osnovnemu predmetu analize – vzročni povezavi med ameriškim tipom igralništva in kriminalom, ki ga obdela tako iz politološko-varnostnega, kot tudi iz kriminološkega vidika.

2.2 CILJI PROUČEVANJA

Poglavji Uvod in Opredelitev predmeta analize že predhodno nakazujeta večplastnost ciljev proučevanja v magistrskem delu. Skladno s predmetom analize so tudi cilji proučevanja zastavljeni široko politološko-varnostno. Temeljni cilji proučevanja so:

- opredeliti zgodovinski razvoj varnostnega okolja po 2. svetovni vojni in njegov vpliv na značilnosti sodobnega varnostnega okolja kot ga poznamo danes. V okviru sodobnega varnostnega okolja opredeliti sodobne grožnje varnosti in vanje umestiti turizem kot globalno dejavnost. Identificirati in analizirati konkretne pojavne oblike groženj varnosti v turizmu;
- znotraj turizma opredeliti igralniško dejavnost kot integralni del sodobne turistične ponudbe ter opredeliti osnovne značilnosti ameriškega in evropskega tipa igralništva;
- opredeliti družbeni pomen iger ter znotraj tega opredeliti antropološke in psihološke poglede na igre na srečo;
- analizirati zgodovinski razvoj igralništva v ZDA s poudarkom na razvoju igralništva v Nevadi, New Jerseyju in indijanskih rezervatih;
- identificirati in analizirati ekonomske ter družbene posledice legalizacije igralništva. Znotraj ekonomskih posledic posebej analizirati posledice v Nevadi in New Jerseyju, znotraj družbenih posledic pa spremembe demografske strukture prebivalstva, spremembe vrednot in odnosa do igralništva, spremembe v prometu, delovanje javnih služb, problematično igranje, razdore družin in samomore;
- analizirati vzročne povezave med ameriškim tipom igralništva in kriminalom. Znotraj tega predstaviti temeljne kriminološke teorije, ki pojasnjujejo povezavo med igralništvom in kriminalom, identificirati in analizirati najpomembnejše pojavne oblike kriminala, ki se pojavljajo v povezavi z igralniško dejavnostjo ter analizirati relevantne študije, ki so proučevale povezavo med ameriškim tipom igralništva in kriminalom;
- opredeliti dosedANJI razvoj igralništva v Sloveniji. Na podlagi relevantnih študij analizirati trenutno stanje na področju slovenskega igralništva ter v luči namere po izgradnji velikega igralniško-zabaviškega središča analizirati njegove potencialne ekonomske posledice. Analizirati povezavo med obstoječim igralništvom in kriminalom na Goriški.

2.3 HIPOTEZE

Skladno s postavljenimi cilji proučevanja so oblikovane tudi hipoteze. Te so:

- 1. Sodobno varnostno okolje in iz njega izhajajoče sodobne grožnje varnosti negativno vplivajo na obstoj in razvoj turizma ne samo na destinaciji, kjer se te grožnje pojavijo, ampak v širši regiji in svetu kot celoti.*
- 2. V državah ZDA, ki so legalizirale igralništvo, so bili neto učinki igralništva pozitivni, kar pomeni, da so pozitivne ekonomske posledice igralništva prevladale nad negativnimi družbenimi posledicami.*
- 3. Prisotnost in delovanje ameriškega tipa igralništva v lokalni skupnosti celokupno ne vpliva na povečanje stopnje kriminalitete v tej lokalni skupnosti.*
- 4. Nadaljnji razvoj ameriškega tipa igralništva, v kontekstu izgradnje velikega igralniško-zabavišnega središča na Goriškem, bo imel za Slovenijo ugodne ekonomske posledice, hkrati pa ne bo bistveno vplival na povečanje stopenj kriminalitete.*

2.4 UPORABLJENE METODE

Splošni metodološki okvir magistrskega dela temelji na uporabi multidisciplinarnega pristopa k proučevanju, ki ima svojo podlago v družboslovnih znanostih. Uporabljena so predvsem politološka spoznanja s poudarkom na varnostnih vsebinah, katere so dopolnjene s spoznanji kriminologije.

Ob upoštevanju dejstva, da je osnovni predmet analize ameriški tip igralništva in njegova vzročna povezava s kriminalom, bosta kot temeljni metodi uporabljeni analiza in interpretacija primarnih in sekundarnih virov. Z analizo in interpretacijo primarnih in sekundarnih virov, ki v svojem bistvu predstavljata kvalitativni metodi, bom analiziral poročila znanstvenih raziskav, ki so proučevale povezavo med ameriškim tipom igralništva in

kriminalom. Analiza in interpretacija poročil znanstvenih raziskav bo dopolnjena z analizo relevantnih dokumentov, člankov, knjig, zbornikov in prispevkov iz konferenc.

Tudi pri opredelitvi sodobnega varnostnega okolja, sodobnih groženj varnosti, igralniške dejavnosti in njenih specifik, družbenega pomena iger, antropoloških in psiholoških pogledov na igre na srečo, analize zgodovinskega razvoja igralništva v ZDA, identifikacije in analize ekonomskih in družbenih posledic iger na srečo, predstavitev kriminoloških teorij, identifikacije in analize pojavnih oblik kriminala v turizmu, opredelitve razvoja slovenskega igralništva, analize trenutnega stanja v slovenskem igralništvu ter analize povezave med obstoječim igralništvom in kriminalom na Goriškem, bosta kot temeljni metodi uporabljeni analiza in interpretacija primarnih ter sekundarnih virov, torej ustreznih dokumentov, člankov, raziskovalnih poročil, knjig, zbornikov, prispevkov na konferencah itd.

Pri identifikaciji in analizi ekonomskih ter družbenih posledic legalizacije igralništva bo poleg analize in interpretacije primarnih in sekundarnih virov uporabljena tudi primerjalna metoda. Z njo se bo poskušalo poiskati razlike in podobnosti med državami ZDA, ki so legalizirale igralništvo, in tistimi, ki ga niso.

Pri analizi zgodovinskega razvoja igralništva v ZDA bo poleg analize in interpretacije primarnih in sekundarnih virov uporabljena tudi metoda zgodovinske analize in študija primera Nevade, New Jerseyja in indijanskega igralništva. V okviru zgodovinske analize so analizirane spremembe, ki so nastajale-tekem zgodovine in primerjane z današnjim stanjem na področju igralništva v ZDA. Zgodovinska analiza je uporabljena tudi pri opredelitvi razvoja igralništva v Sloveniji.

3 SODOBNO VARNOSTNO OKOLJE IN TURIZEM

Danes »živimo v času, ko gre globalna družba skozi radikalne spremembe, ki sta jih sprožili komunikacijska in informacijska tehnologija« (Ovsenik 1999: 290). Vsemu razvoju navkljub, varnost še vedno predstavlja immanentno prvino vsake družbe. Tako je že vse od samega pojava človeka. Problem varnosti ne predstavlja pojava, ki nastopi zgolj ob pojavu vojne ali pa se je permanentno pojavil po terorističnih napadih na ZDA, 11. septembra 2001. Problem varnosti je prisoten povsod in tako je že vse od samega nastanka človeštva. Vzporedno z razvojem človeške družbe se spreminja tudi pojmovanje varnosti. Koncept varnosti si lahko predstavljamo kot živi organizem, ki se tekom evolucije nenehno spreminja, razvija, raste, dopolnjuje in prilagaja okolju. Tudi obstoječ koncept varnosti ne predstavlja njegove končne oblike, ampak samo eno izmed stanj v njegovem razvoju, ki se bo končal s koncem obstoja človeštva. Ironično je torej, da se bo razvoj koncepta varnosti končal takrat, ko se bo zgodilo tisto, kar naj bi vse varnostne strukture, sistemi in mehanizmi preprečili. To je dokončen propad človeštva.

Varnost neposredno zadeva tudi področje turizma. Nanj vpliva vse od začetka pojava modernega turizma in potovalne industrije. Za začetek modernega turizma se smatra leto 1841, ko je Thomas Cook organiziral prvo potovanje v drug kraj, na letni zbor svojega društva za boj proti alkoholu. Thomas Cook je za člane svojega društva organiziral potovanje z vlakom od Leicesterja do Loughbourga. Da bi zagotovil uspešnost potovanja, je v ceno poleg prevoza z vlakom vključil tudi koncert pihalnega orkestra, pozdravni govor in popoldanski čaj. Odziv na to organizirano potovanje je bil v nasprotju s pričakovanji izredno velik (Ovsenik 2000: 12). To relativno preprosto dejanje Thomasa Cooka je do danes preraslo v globalno dejavnost, ki predstavlja eno najhitreje rastočih in najperspektivnejših gospodarskih panog na svetu.

Globalni pomen in razsežnost turizma kot gospodarske dejavnosti je povzročil, da varnostni problemi in skrbi ne zadevajo več zgolj posameznika in njegove odločitve za potovanje, ampak imajo vpliv na ekonomsko in politično stabilnost celotnih regij ali celo vsega sveta (Hall in drugi 2003: 2). Kadar se v turističnih destinacijah ali njihovi bližini pojavijo grožnje varnosti, se to vedno negativno odraža na turizmu. Kljub temu, da podobne grožnje varnosti, kot se pojavljajo danes, poznamo vse od pojava modernega turizma, pa je njihov vpliv

izrazito narasel po koncu hladne vojne in še posebej po terorističnih napadih na ZDA 11. septembra 2001. Vse od takrat varnostni incidenti negativno ne vplivajo samo na turizem določene destinacije, regije oz. države, ampak lahko povzročijo neravnovesja v globalnem turizmu (Mansfeld in Pizam 2006: xiii). Grožnje varnosti so torej tiste, ki v danem času vplivajo na ravnovesje v turizmu in drugih, s turizmom povezanih gospodarskih dejavnostih.

Grožnje varnosti ne nastanejo same od sebe, ampak so produkt varnostnega okolja. Varnostno okolje je prav tako kot njegovi produkti, grožnje varnosti in koncepti varnosti, živa tvorba, ki se tekom zgodovine spreminja. Varnostno okolje, kot obstaja danes, je torej rezultat zgodovinskega razvoja le-tega in številnih dejavnikov, ki so nastopili tekom tega razvoja. Da bi razumeli obstoječe varnostno okolje, moramo v osnovi poznati zgodovinske premise, ki so vplivale na razvoj tega, v katerem živimo in delujemo danes. Zato je okviren razvoj varnostnega okolja po 2. svetovni vojni v nadaljevanju tudi opisan. Opredeljeni so tudi temeljni varnostni koncepti, ki dominirajo v sodobnem varnostnem okolju. V okviru sodobnega varnostnega okolja so definirane grožnje varnosti, ki izhajajo iz njega, s poudarkom na tistih, ki najpomembneje vplivajo na turizem. Konkretnne pojavne oblike groženj varnosti v turizmu in njihovi vplivi na turizem destinacije so identificirane in analizirane v zadnjem delu tega poglavja.

3.1 RAZVOJ VARNOSTNEGA OKOLJA

Če odmislimo varnostno okolje pradavnine in srednjega veka ter se osredotočimo na zgodovino mednarodne skupnosti po Westfalskem miru 1648, vidimo, da so države tiste, ki so krojile varnostno podobo sveta. Države so, in deloma še vedno, predstavljale neodvisne in samostojne akterje mednarodne skupnosti. In prav države oz. njihovi predstavniki so tisti, ki so tekom zgodovine mednarodnih odnosov iniciirale ideje o tem, kako zagotoviti mednarodno varnost. Do danes sta se tako v namene zagotavljanje mednarodne varnosti oblikovala dva osnovna modela:

- konfliktni in
- kooperativni.

Konfliktni model zagotavljanja mednarodne varnosti prevladuje predvsem v razvoju mednarodnih odnosov do konca 2. svetovne vojne. Osnova delovanja konfliktnega modela predstavlja uporabo sile (Grizold 1998: 5). Zagotavljanje varnosti razume kot igro ničelne vsote ali »zero sum game«. Temelji na predpostavki, da si ena država lahko varnost poveča zgolj in samo na račun zmanjšanja varnosti druge države. Države tako zagotavljanje varnosti razumejo kot tekmo, boj za dobrino, ki je omejena. Takšno tekmovalno obnašanje držav v odnosu do zagotavljanja oz. »pridobivanja« varnosti pri drugih državah in v mednarodni skupnosti sproža varnostno dilemo. Varnostno okolje zato postaja napeto, podobno tekmi. V taki tekmi za varnost se nihče ne počuti absolutno varnega. Zato se vsi oborožujejo in pripravljajo na najhujše. Oboroževanje enega akterja sproži varnostno dilemo in oboroževanje drugega itd. Vse to vodi v začaran krog kopičenja moči in oboroževanja, iz katerega ni videti konca (Mangold 1991: 10).

Kooperativni model predstavlja korak naprej v razvoju koncepta zagotavljanja mednarodne varnosti. Ta se je, kljub poprejšnjim poskusom, začel intenzivneje razvijati šele po koncu 2. svetovne vojne. Temelji na ideji skupne varnosti, ki jo razume kot mednarodno ureditev, v kateri predstavlja varnost skupno dobro vseh držav. Mangold (1991: 80) ga v najširšem smislu razume kot stanje mednarodnega sistema, v katerem sta pravica do razvoja in svobode pred zunanjim ogrožanjem ter načelo samoodločbe zagotovljena za vse narode.

Sistem kolektivne varnosti se je prvič pojavil v okviru Društva narodov. Idejni oče koncepta je ameriški predsednik Woodrow Wilson, ki je zagovarjal institucionalno zagotavljanje mednarodnega miru in varnosti po načelih kolektivne varnosti, pri čemer naj varnost sveta ne kliče po obrambi nacionalnih interesov, ampak po miru kot pravnem konceptu (Kissinger v Grizold 1998: 8). Sistem Društva narodov naj bi mednarodni mir in varnost zagotavljal s silo, ki bi bila močnejša od katerekoli države ali zveze držav. V Ustanovni listini so se članice zavezale vzdržnosti pri uporabi sile za reševanje medsebojnih sporov. Ti naj bi se reševali preko arbitraže in Sveta Društva narodov. Vendar sistem zaradi številnih pomanjkljivosti ni bil uspešen. K temu je zagotovo prispevalo tudi pomanjkanje politične volje tedanjih najpomembnejših akterjev mednarodne skupnosti (Grizold 1998: 8-9). Morija 2. svetovne vojne je živ dokaz neučinkovitosti in neuspešnosti sistema kolektivne varnosti v okviru Društva narodov. Po njenem koncu je nov veter v proces institucionalizacije mednarodne

varnosti prinesla Organizacija združenih narodov – OZN. Njen sistem kolektivne varnosti sestavljajo naslednji elementi²:

1. prepoved uporabe sile in/ali grožnje z uporabo sile v odnosih med mednarodno-pravnimi subjekti;
2. uporaba treh skupin mehanizmov pri zagotavljanju mednarodnega miru in varnosti:
 - o sredstva za mirno reševanje sporov opredeljena v VI. poglavju Ustanovne listine OZN (pogajanja, anketa, posredovanje, sprava, razsodništvo, sodna rešitev, obračanje na regionalne ustanove ali dogovore, druga mirna sredstva),
 - o akcije v primeru ogrožanja mednarodnega miru in varnosti opredeljene v VII. poglavju Ustanovne listine OZN (v primeru ogrožanja ali kršitve miru ali agresivnega dejanja v mednarodni skupnosti ima Varnostni svet pooblastilo za uporabo ukrepov, ki lahko vsebujejo tudi uporabo sile zoper povzročitelja),
 - o mirovne operacije OZN, ki se uvrščajo med VI. in VII. poglavje Ustanovne listine OZN, čeprav jih le-ta konkretno ne omenja.

Te tri skupine varnostnih mehanizmov so v osnovi namenjene zagotavljanju vojaškega aspekta varnosti članic OZN. Članice so v zameno za to varnostno zagotovilo zavezane pristopiti h kolektivni akciji proti katerikoli državi, ki bi po določilih Ustanovne listine OZN zagrešila agresivno dejanje.

51. člen Ustanovne listine OZN omogoča pravico do individualne ali kolektivne samoobrambe v primeru napada na člana OZN, dokler Varnostni svet ne ukrene, kar je potrebno za ohranitev mednarodnega miru in varnosti.³ Na tej podlagi je nastal sistem kolektivne obrambe v okviru vojaško-političnih in obrambnih zvez. Obdobje neposredno po 2. svetovni vojni je generiralo potrebo po večstranskem urejanju mednarodnih odnosov. V tedanjih mednarodnih odnosih je bil izrazito poudarjen vojaški aspekt varnosti. Zato ne čudi, da je v tem obdobju nastala množica vojaškoobrambnih zvez (Organizacija Severnoatlantske pogodbe – NATO, Organizacija Varšavskega sporazuma, Zahodnoevropska unija – ZEU, Obrambna zveza Avstralije, Nove Zelandije in ZDA – ANZUS). Namen sistema kolektivne obrambe vojaškopoličnih in obrambnih zvez je odvrčanje zunanje agresije. V primeru napada naj bi taka zveza zagotavljala skupno obrambo vseh članic. Sistem kolektivne

² (1945/ 1992) Ustanovna listina Združenih narodov in Statut Meddržavnega sodišča. Ljubljana: Društvo za Združene narode za Republiko Slovenijo.

³ Ibidem.

obrambe neposredno ne preprečuje spopadov med članicami znotraj zveze. To počne le posredno, preko političnega, vojaškega, gospodarskega, kulturnega in drugega sodelovanja (Grizold 1998: 11). Tu se skriva tudi bistvena razlika med sistemom kolektivne varnosti, ki je usmerjen navznoter in odvrta agresijo med članicami, od sistema kolektivne obrambe, ki je usmerjen navzven in odvrta agresijo s strani nečlanic na članice.

V varnostnih koncepcijah držav je od konca 2. svetovne vojne (1945) pa do leta 1989 dominirala hladna vojna. Ta je bila okarakterizirana z ideološkim in vojaškim rivalstvom med vzhodom in zahodom (Johnson 1999: 5). Nasprotujoča si centra moči sta bila ZDA in Sovjetska zveza. Velesili sta si postopoma ustvarili blok zaveznikov in svoje interesne sfere po vsej zemeljski obli (Simoniti 1996: 17). To obdobje je svet zaznamovala njegova geostrateška razsežnost. Nasproti sta si stali dve supersili, oboroženi z jedrskim orožjem, katerega skupna rušilna moč bi lahko večkrat uničila celotno Zemljo. Vsaka izmed teh velesil je okoli sebe kot magnet privlačila države s podobnim ideološkim in političnim prepričanjem. Geostrateški regiji sta igrali svojo primarno vlogo na področju varnosti, medtem ko gospodarsko in politično nista bili homogeni. Ker pa je v tistem obdobju varnostna komponenta močno prevladovala, je omogočila nastanek NATA in Organizacije Varšavskega sporazuma. Z nastankom teh dveh organizacij je svet postal tudi varnostno polariziran. Obe velesili sta se zavedali moči drug druge. Obstajala je velika verjetnost, da spopad med njima preraste v splošno jedrsko vojno. Zato sta v medsebojnih odnosih ravnali skrajno previdno. Najpomembnejšo grožnjo varnosti je v tem obdobju predstavljal neposredni ali raketni vojaški napad s strani druge države, bodisi s konvencionalnim bodisi z jedrskim orožjem. Nasprotnik je bil bolj ali manj znan, utelešen v drugi državi, zvezi ipd. Čeprav so obstajale še druge grožnje varnosti, tudi tiste, ki jim danes pravimo nove, pa se po svoji teži in pomenu z vojaško niso mogle primerjati. Obdobje hladne vojne lahko mirno imenujemo tudi obdobje jedrskega orožja. V tem obdobju je namreč jedrsko orožje v tolikšni meri opredeljevalo odnose med državami imetnicami tega orožja in mednarodne odnose nasploh, da je tudi po koncu hladne vojne iskanje odgovora na vprašanje o nadaljnji vlogi in pomenu jedrskega orožja še vedno aktualno in pereče.

Novembra 1988 je takratna britanska ministrska predsednica Margaret Thatcher razglasila, da je hladne vojne konec. Hladna vojna, ki je do takrat obvladovala svetovno politiko več kot 40 let, vsiljevala politično prevlado stotinam milijonom ljudem in milijardam grozila z vojno, se je končala.

3.2 SODOBNO VARNOSTNO OKOLJE

S koncem hladne vojne so prenehala mnoga utrjena znanja, ki so sicer veljala o mednarodnih odnosih. To je drastično vplivalo tudi na značaj varnostnega okolja kot ga poznamo danes. »Po razpadu bipolarizma geopolitike ne obvladuje več njena geostrateška razsežnost – vsaj ne v tolikšni meri kot med 1945 in 1990« (Simoniti 1997: 45). Uporaba oborožene sile je postala zelo težavna. To pa ne samo zaradi zapletenih tehnologij, temveč predvsem zaradi političnih pogojev, ki izhajajo iz demokracije. Pomen vojaške sile kot sredstva za doseganje političnih ciljev se je bistveno zmanjšal na račun krepitve pomena gospodarske moči (Simoniti 1997: 45). Razvoj dogodkov, ki je sledil padcu berlinskega zidu in razpadu Sovjetske zveze, je zahteval ponoven premislek o do tedaj sicer nespornih konceptih, doktrinah in teorijah. Ena takih je prav gotovo doktrina o trajnosti bipolarnega sistema, ki naj bi se lahko spremenil v nov sistem zgolj z vojno ali postopnim prehodom v neki univerzalni sistem. Temeljito je bilo potrebno razmisliti v akademskih krogih sicer široko sprejete koncepte o nepovratnosti in neponovljivosti stanj ter preteklih idej in procesov. Dosledne prevetritve so bile potrebne tudi analitične kategorije, ki jih je večina proučevalcev že nekaj časa imela za preživele. Tu mislim na agresivni nacionalizem, etnopolitiko, etnično čiščenje, genocid itd. Tudi geopolitika se je po koncu hladne vojne v vsej svoji moči pojavila na mednarodnem prizorišču – bodisi kot spor, kdo ima lastninsko pravico nad nekim ozemljem, bodisi kot pravica, da si krivično odvzeto ozemlje ponovno prilastimo. Ugotovimo torej lahko, da nič od naštetega ni preseženo. Niti po koncu hladne vojne niti danes. Vojne za povrnitev izgubljenega, etnična čiščenja, genocid ter zanikanje veljavnosti sklenjenih pogodb o meji predstavljajo probleme sodobnega varnostnega okolja.

V obdobju hladne vojne je izgledalo, da je bipolarizem, kot relativno enostaven in predvidljiv sistem ravnotežja moči med dvema hegemonoma s pripadajočimi zavezniki, dokončno odstranil vse multipolarne težnje in razdrobljenost, ki je bila značilna za svet pred drugo svetovno vojno. Toda dogodki, ki so sledili letu 1990, so pokazali prav nasprotno (Simoniti 1996: 9).

S koncem hladne vojne se je struktura moči v mednarodni skupnosti močno spremenila. Tu se postavlja zanimivo vprašanje. Kakšna je pravzaprav nova porazdelitev moči in kakšna vrsta polarnosti je značilna za današnji čas? Ali je to unipolarnost, multipolarnost ali morda nekaj tretjega? Če upoštevamo moč kot kompleksno kategorijo, lahko rečemo, da se je mednarodna

skupnost iz izrazite dvopolnosti po koncu hladne vojne transformirala v multipolaren sistem. Glavne akterje tako predstavljajo ZDA, Evropska unija – EU, Japonska, Rusija in Kitajska. Multipolarnost obstoječe strukture moči naj bi se odrazila tudi v enotnem poimenovanju teh držav z izrazom »velike sile« ob sočasni opustitvi izraza »velesila«. Če torej z izrazom »velika sila« razumemo državo, ki je sposobna in voljna vplivati na dogajanje v širši mednarodni skupnosti, potem je sodobna mednarodna skupnost dejansko multipolarna (Lubi 2004: 170).

Vendar pa z opredelitvijo strukture moči v mednarodni skupnosti zgolj z besedo multipolarnost ne moremo biti zadovoljni. Slika porazdelitve moči je namreč precej bolj kompleksna. Če gledamo na moč z gospodarskega vidika, ki kot že rečeno v vedno večji meri izpodriva vojaško, je struktura moči v mednarodni skupnosti danes tripolarna. Pole predstavljajo ZDA, EU in Japonska. Iz političnovojaškega zornega kota so razmere v mednarodni skupnosti, nastale po koncu zalivske vojne leta 1991, skorajda popolnoma unipolarne. Gledajoč s tega vidika ZDA naj ne bi imele-tekmece. Kar se pa tiče strateške jedrske moči, ki tudi po koncu hladne vojne, kljub temeljiti prevetritvi konceptov uporabe jedrskega orožja, še ni zgubila svojega pomena, je ta približno uravnotežena med ZDA in Rusijo. V tem ozkem izseku je torej struktura moči še zmeraj bipolarna (Lubi 2004: 171).

Iz ugotovljenega lahko sklepamo, da je struktura moči v mednarodni skupnosti danes mešanica multipolarnih, tripolarnih, unipolarnih in tudi bipolarnih sestavin. Lubi (2004: 171) navaja zamisel J. S. Nyeja, ki govori o distribuciji moči v mednarodni skupnosti. Ta pravi:

- v najvišjem, vojaškopoličnem nadstropju, je samo en udeleženec – unipolarnost;
- v srednjem, gospodarskem nadstropju, so udeleženci trije – tripolarnost;
- v najnižjem nadstropju pa je moč najbolj porazdeljena, zato je ta sloj multipolaren.

Konec sistema bipolarnosti pomeni konec sistema gotovosti in pravil tudi v varnostnem okolju. Procesi globalizacije in medsebojne odvisnosti so se močno okrepili. Vzporedno z njimi pa so začeli potekati tudi procesi razpadanja držav in balkanizacije sveta. Tekma za prostor in interesne sfere tako postaja vedno bolj odkrita (Simoniti, 1997: 9). Danes je neposredna agresija velikih razsežnosti s strani druge države sicer malo verjetna. Namesto tega pa so nove grožnje varnosti bolj raznolike, manj vidne in manj predvidljive. Meje med državami so vse bolj prepustne, kar neizbežno povzroča povezovanje notranjih in zunanjih varnostnih aspektov. Tudi razmejitvev med notranjo in zunanjo politiko ni več tako ostra kot

nekoč. »Trgovinski tokovi, investicije, razvoj tehnologije in širjenje demokracije so mnogim prinesli svobodo in napredek, mnogi pa dojemajo globalizacijo kot vzrok frustracij in nepravilnosti« (Solana 2003: 2). Novo varnostno okolje skupaj z novimi grožnjami zahteva širše pojmovanje varnosti. Vendar »nobena izmed tako imenovanih novih groženj /.../ ne predstavlja novega fenomena kot takega. Novost bolj leži v spremembi kakovosti teh groženj, kar je rezultat spremembe številnih faktorjev« (Müller-Wille 2004: 11). Zmanjševanje pomena vojaških groženj in naraščajoča ranljivost modernih družb sta vsekakor pripomogla k temu trendu. Povečalo se je tudi število akterjev, ki so sovražni družbi. To pa še ni vse. Ti akterji znajo uporabljati pridobitve moderne tehnologije, kar njihovo možno nevarnost samo še potencira. Müller-Wille (2003a: 2) poudarja pomen treh glavnih sprememb na področju razumevanja pojma varnosti. To so:

- novo pojmovanje varnosti se več ne nanaša samo na državo kot tako. Pojem varnosti se je od države razširil navzdol, na raven varnosti posameznika, pa tudi navzgor, na raven mednarodne varnosti. To novo pojmovanje ima potrditev v dejstvu, da se vojne več ne odvijajo samo med državami;
- v ospredje vedno bolj vstopajo nevojaške grožnje varnosti. Meje med vojaškimi in nevojaškimi grožnjami pa postajajo vedno bolj zabrisane;
- nove varnostne grožnje so glede na učinek, ki ga imajo, in kraj, kjer se pojavljajo, transnacionalne. Razlike med zunanjimi in notranjimi grožnjami izginjajo.

Rečemo lahko, da so »hitre spremembe, nepredvidljivi dogodki, krize in grožnje varnosti /.../ postali stalnica v sodobnem varnostnem okolju« (Prezelj 2007: 1). Nove oz. sodobne grožnje varnosti, ki predstavljajo stalnico sodobnega varnostnega okolja, so opisane v nadaljevanju.

3.2.1 NOVE GROŽNJE VARNOSTI

»Grožnje varnosti po svoji definiciji zajemajo vse družbene ali naravne pojave, ki zmanjšujejo varnost oz. njene definicijske prvine« (Prezelj 2006a: 3). To je veljalo v preteklosti in to velja tudi danes. Vendar se je po koncu hladne vojne narava groženj varnosti bistveno spremenila in povzročila, da danes v ospredje vedno bolj vstopajo nevojaške grožnje. Najočitnejše nove grožnje predstavljajo:

- krhkost demokratičnih in tržnih institucij ter procesov v nekdanjih socialističnih državah in nekaterih drugih svetovnih velikih silah;

- veliko število držav, ki so šibke v smislu nizke stopnje notranje družbenopolitične kohezivnosti in stabilnosti, kar negativno vpliva na njihov notranji in zunanji varnostni položaj;
- obstoj velikega števila notranjepolitično nedemokratskih držav, ki množično kršijo človekove pravice in pravice manjšin ter so nagnjene k etničnemu, verskemu in drugemu ekstremizmu;
- ostro nesorazmerje v distribuciji moči in bogastva med svetovnim centrom in njegovo periferijo, ki slednjo prisiljuje v podrejeni in neenakopravni strukturni položaj brez obetov za rešitev nekaterih eksistencialnih problemov;
- omejenost naravnih in drugih virov, potrebnih za kontinuirani razvoj svetovnega gospodarstva, kar bi lahko pripeljalo do zaostitve sporov med vodilnimi industrializiranimi državami;
- migracije prebivalstva, ki so posledica etničnih in religioznih inter- in intradržavnih oboroženih spopadov;
- še vedno obsežni nacionalni vojaško-industrijski kompleksi, ki bodo verjetno potrebovali nove vojne;
- organizirani mednarodni kriminal in trgovina z mamili;
- mednarodni terorizem;
- globalno onesnaževanje in druge oblike obremenjevanja človekovega naravnega okolja;
- širjenje smrtonosnih nalezljivih bolezni prek državnih meja;
- eksplozivna svetovna rast števila prebivalcev;
- ignorantska zazrtost vase povprečnega prebivalca razvitega dela sveta in njegova nezainteresiranost za širše svetovne probleme (Lubi 2004: 190-191).

Vloga vojaške sile v sodobni mednarodni skupnosti se tesno povezuje s političnim kontekstom, v okviru katerega se zagotavlja nacionalna varnost. Temeljna značilnost tega konteksta je anarhičnost mednarodne skupnosti, ki ima za posledico varnostno dilemo in nagnjenost k samopomoči držav pri zagotavljanju varnosti. Če na vlogo sile v mednarodni skupnosti gledamo realistično, pomeni, da je vojaška sila nujna in večna sestavina celotne palete sredstev, ki so na voljo državi za delovanje v mednarodnem okolju. Tovrstni pogledi vojaški sili in vojni tudi v današnji mednarodni skupnosti razumljivo pripisujejo velik pomen. Po drugi strani pa je v različnih teorijah, ki razlagajo dogajanje in odnose v mednarodni

skupnosti, že dalj časa prisotno drugo skrajno stališče, po katerem je v današnjih mednarodnih odnosih vojaška sila sredstvo, ki je zastarelo. Njegovo blažjo različico predstavlja relativno novejša teza o zastarelosti večje vojne v svetu po hladni vojni. Če trditev o zastarelosti večje vojne razumemo predvsem kot sporočilo, da je v svetu po hladni vojni verjetnost izbruha vojnega spopada med velikimi silami zelo majhna, potem je tej trditvi težko prepričljivo oporekati. Povsem nasprotno pa je mogoče trditi glede teze o zastarelosti vojaške sile v sodobnih mednarodnih odnosih, ki se v glavnem opira na argument, da je sodobna vojna preveč rušilna, da bi še lahko bila koristna oz. dobičkonosna. Tudi po koncu hladne vojne je kakršnokoli razglasanje mednarodnega sistema držav kot nujno vojnega sistema, kot tudi vojaški sili odpisovati vsakršne vloge, preuranjeno (Lubi: 2004: 191-193).

V sodobnem, globaliziranem svetu je mednarodno okolje tisto, ki vpliva na varnost držav. Države sicer še vedno predstavljajo neodvisne in samostojne akterje mednarodne skupnosti, vendar se njihovo polje delovanja manjša. Manjša se z razvojem koncepta nacionalne suverenosti. Države tako v vedno večji meri del svoje suverenosti za nedoločen čas odrekajo in jo prenašajo na nadnacionalne institucije (npr. EU). Notranja razvojna logika je povzročila, da je sodobni svet postal svet soodvisnosti, nacionalna varnost pa del mednarodne varnosti. Mednarodne varnosti pa ne moremo razumeti zgolj kot seštevka nacionalnih varnosti, ampak kot mnogo več. Mednarodno varnost danes razumemo kot »celoto ukrepov, norm, vrednot, ki se uresničujejo skozi sprejete mednarodne mehanizme in instrumente, ki zagotavljajo obstoj in razvoj vseh držav na ravni mednarodnega sistema« (Grizold 1998:4).

Kljub vsem spremembam, nastalim po koncu hladne vojne, države še vedno predstavljajo najpomembnejši subjekt mednarodne skupnosti. Države tudi še vedno nosijo največjo odgovornost za odzivanje na grožnje varnosti (Prezelj 2006a: 3). Razliko z obdobjem pred koncem hladne vojne pa predstavlja dejstvo, da se pri zagotavljanju varnosti, kot svojega najpomembnejšega cilja, opirajo na široko paleto raznovrstnih sredstev in postopkov. Vojška sredstva tako predstavljajo samo eno izmed možnih poti. Vendar je pri zagotavljanju nacionalne varnosti vojaška sila še zmeraj tisto sredstvo, ki ima v primeru neučinkovitosti vseh drugih sredstev vlogo zadnjega izhoda. To poslanstvo vojaške sile se žal tudi po koncu hladne vojne ni bistveno spremenilo.

3.2.2 OSNOVNE GROŽNJE VARNOSTI V TURIZMU

Vse zgoraj naštetе grožnje varnosti, ki izhajajo iz sodobnega varnostnega okolja, bolj ali manj neposredno vplivajo na turizem. Relevantna literatura (Hall in drugi 2003: 5-12; Pizam in Mansfeld 2006: 3-4) je do sedaj identificirala naslednje glavne skupine varnostnih groženj v turizmu:

- kriminal;
- terorizem;
- vojna;
- družbeni in politični nemiri;
- okoljski problemi in
- ilegalne migracije.

3.2.2.1 Kriminal

Kriminal zagotovo predstavlja eno najresnejših groženj sodobnemu turizmu. Kot vir ogrožanja turizma se lahko pojavi v najrazličnejših pojavnih oblikah (tatvine, kraje, ropi, posilstva, umori, piratstvo, ugrabitve itd.). Lahko gre za običajni, priložnostni kriminal, ki ga povzročijo lokalni prebivalci zoper turiste, turisti zoper lokalne prebivalce ali turisti zoper turiste. Turistično okolje namreč pri ljudeh ustvarja ambivalentne občutke, zahteve, potrebe, pričakovanja itd. Turistična destinacija za mnoge predstavlja možnost za nesprejemljivo vedenje in priložnost za viktimizacijo ljudi. Turisti se »zaradi sproščenosti, občutkov svobode in nenadzorovanosti /.../ predajajo, podajajo, udeležujejo in sodelujejo v situacijah, ki jim ustvarjajo nevsakdanje ugodje. Pri tem pa pozabljajo na svoje telesno, premoženjsko in zdravstveno varnost« (Pečar 1999: 320).

Večji problem pa predstavlja pojav organiziranega kriminala. Zanimivo je, da začetki razvoja organiziranega kriminala, kot ga poznamo danes, sovpadajo z začetki razvoja modernega igralništva (Abadinsky 1994; Ferfila 2000: 58-59). Organizirani kriminal je izredno kompleksen, raznolik in spreminjajoč se pojav. V svetu ne obstaja enotna definicija organiziranega kriminala, verjetno tudi zato, ker se njegova pojavnost oblika neprestano spreminja, razvija in širi. Tako ima organizirani kriminal danes popolnoma drugačne

dimenzije, kot jih je imel v preteklosti. Vzroke za novodobno drugačnost organiziranega kriminala lahko iščemo predvsem v spremembah družbeno-gospodarskega življenja.

Organizirani kriminal s pomočjo velikih finančnih virov preko korupcije in izsiljevanja vse bolj krepi svojo pozicijo v družbi. Dobovšek (2005: 299-312) celo pravi, da ga lahko obravnavamo kot peto vejo oblasti. Opozarja, da organizirani kriminal presega moč posameznih držav in njenih institucij, saj deluje v globalnih procesih sodobnega sveta in presega meje, ki jih predstavlja suverenost posamezne države. Ogroža predvsem dve temeljni funkciji države. To sta pobiranje davkov in uporaba sile. Sredstva, ki jih ima na voljo, mu omogočajo, da popolnoma uniči gospodarstvo države in njene vrednote. Pojavlja se kot vzporeden sistem državnemu, zato ga lahko označimo kot družbo, ki kriminalno deluje zunaj kontrole javnosti in oblasti. Največjo nevarnost organiziranega kriminala predstavlja njegova infiltracija v legalno gospodarsko sfero. To poteka tako, da organiziran kriminal svoje nelegalno pridobljeno premoženje investira v legalne dejavnosti, kjer so dobički sicer precej nižji, vendar veliko bolj varni. Tako lahko pride s strani organiziranih kriminalnih združb do prevzemanja hotelov in drugih turistično namestitvenih objektov. Prevzemanja varovanja turistične infrastrukture in pobiranja varščine v lokalih in trgovinah na turističnih destinacijah. Infiltrirajo se v podjetja, ki organizirajo prevoz turistov na in po destinaciji. Prevzemajo potovalne agencije itd.

Organizirani kriminal praviloma prevzema tiste dejavnosti, ki so najbolj dobičkonosne. Večji del dobička, ki ga ustvari, se nato preko korupcije in pranja denarja preusmeri v legalne gospodarske dejavnosti. Tu turizem zaradi velikega pretoka oseb, dobrin in gotovine predstavlja še posebej ranljivo področje. Ko se kriminalni denar opere, sledi povezovanje z legalnimi strukturami ter tako oblikovanje in financiranje neformalnih mrež, preko katerih denar pride v gospodarstvo (Dobovšek 2005: 306). Najpomembnejše pojavne oblike organiziranega kriminala (Dobovšek 1999:128-131; 2005: 303-309), povezanega s turizmom, so opisane v nadaljevanju.

Najbolj dobičkonosna izmed vseh pojavnih oblik je trgovina z drogo. Na področju trgovine z drogo nastajajo vedno nove kriminalne skupine. Tržišče je namreč tako veliko, da je aktivnost skoraj nemogoče monopolizirati. Turisti predstavljajo veliko potencialno tržišče porabnikov prepovedanih drog. Turiste se pogosto uporablja tudi za transport drog. V špicah turistične sezone so namreč gneče na mejnih prehodih močno povečane, kar mejnim organom zmanjšuje možnosti odkritja tihotapljenja prepovedanih drog.

V začetkih pojava organiziranega kriminala je prostitucija prinašala največji delež dobička. Danes prostitucija sicer ne prinaša več velikih dobičkov, vendar pa vpliva na širjenje z njo povezanih kriminalnih dejavnosti. Prostitucija je bila vedno tesno povezana s turizmom. Turisti podobno kot pri prepovedanih drogah tudi v tem primeru predstavljajo potencialne odjemalce storitev. Nemalokrat se pot pretvezo, da so turistke, v državo pretihotapijo tudi prostitutke.

Trgovina z ljudmi in z njimi povezane ilegalne migracije postajajo v sodobnem globalnem okolju vedno bolj pogost pojav. Organizirane kriminalne združbe tako pogosto tihotapijo emigrante pod pretvezo, da gre za turiste. Taka trgovina je ponavadi tesno povezana z nadaljnjim izkoriščanjem pretihotapljenih ljudi. Poteka tako, da se emigrantom omogoči nastanitev in delo v drugi državi, ti pa tako postanejo permanentno vezani na svojega varovalca.

Kraje in tihotapljenje avtomobilov so značilne predvsem za destinacije, ki jih gosti iz razvitejših držav lahko dosežejo z lastnim avtomobilom. Ukradena vozila ponavadi takoj nadaljujejo pot naprej, najpogosteje v bolj nerazvite države, ali pa se razstavijo in prodajo po delih.

Vse bolj pogosto se pojavlja oderuško kreditiranje. Potrebe po finančnih sredstvih so namreč v turističnih destinacijah še posebej velike. V mislih imam primere, ko želijo posamezniki odpreti nov gostinski obrat ali namestitveni objekt. Obresti pri takem kreditiranju so zelo visoke, zato jih posojilodajalec ponavadi ne more odplačevati. V povezavi z oderuškim kreditiranjem so se razvile skupine za izterjevanje dolgov, ki delujejo na podlagi nasilja in groženj. Bistvo takega kreditiranja je torej izplačevanje obresti, ki so tako visoke, da posojilodajalci dejansko niso zainteresirani za odplačilo glavnice. Želijo si, da stranka zaradi nezmožnosti odplačila glavnice postane odvisna od njih in jim mora zato opravljati razne usluge.

Tudi trgovina s človeškimi organi predstavlja novejšo dejavnost. Organi se uporabljajo za transplantacije in medicinske poskuse. Turisti lahko predstavljajo potencialno populacijo žrtev. Zaradi pogoste dopustniške nepazljivosti in sproščenosti se namreč spuščajo v nevarne fizične stike, zahajajo v nevarne okoliše ipd. ter tako nehote postanejo »darovalci« svojih

organov. Dogaja se tudi, da »turisti« potujejo v manj razvite države, da bi kupili človeške organe. Dokler ta praksa ni bila leta 1994 uradno obsojena s strani Svetovne medicinske povezave (World Medical Association), so pacienti iz številnih azijskih držav potovali v Tajvan in Kitajsko, da bi kupili organe usmrčenih zapornikov. Podobno se je dogajalo z Izraelci, ki so po organe odhajali v vzhodno Evropo. V južni Afriki so se celo pojavljale klinike v obliki hotelov, kjer so izvajali transplantacije (Sheper-Hughes 2000:193-194)

Trgovina z otroci in s tem povezana prostitucija predstavljata vedno bolj pereč problem. Starši v svoji dopustniški nepazljivosti otroke pogosto puščajo same, zato lahko ti postanejo žrtve tihotapcev z otroki. Mednarodna delavska organizacija trdi, da v Indoneziji, Maleziji in Tajski kar okoli 10 odstotkov bruto domačega proizvoda – BDP izvira iz naslova seksualnega turizma. Neprofitna organizacija z imenom Končajmo otroško prostitucijo, otroško pornografijo in trgovino z otroki (End Child Prostitution, Child Pornography, and the Trafficking of Children – ECPAT) ocenjuje, da je vsako leto več kot milijon otrok prisiljenih v trgovino s spolnimi uslugami (CEOS 2007).

Pranje denarja je skupno ime za vse tehnike, ki se uporabljajo za pretvarjanje nepošteno in nezakonito pridobljenega bogastva v pošten in zakonit prihodek. Primaren cilj predstavlja izogibanje odkrivanju kriminalnih finančnih nepravilnosti in plačilu davkov tako, da denar postane del legalnega plačilnega prometa. Turizem je dejavnost, kjer se obračajo ogromne vsote denarja. Kljub uporabi sodobnih informacijskih in komunikacijskih orodij se večino finančnih opravil na sami destinaciji še vedno opravi z gotovino. To pa predstavlja neslutene možnosti za pranje denarja.

Na mnogih področjih gospodarstva se je razširilo tudi ponarejanje. Najbolj problematično je ponarejanje kreditnih kartic, ki ogroža bančne sisteme. Pogosto se pojavlja ponarejanje izdelkov znanih industrijskih znamk ter CD plošč in filmov. Turisti v tem primerih ponovno predstavljajo potencialne žrtve ali kupce.

Seveda so to samo najpomembnejše oz. najbolj vidne pojavne oblike organiziranega kriminala v turizmu. Ta namreč svoje dejavnosti zelo hitro prilagaja potrebam, ki se pojavljajo na trgu. Največji problem pa zagotovo predstavlja dejstvo, da organiziran kriminal svoje zaslužke v vedno večji meri investira v zakonite dejavnosti, kjer so dobički sicer manjši, vendar pa zato precej bolj varni in stalni.

3.2.2.2 Terorizem

»Terorizem ogroža življenja, povzroča veliko škodo, spodkopava odprtost in toleranco v naši družbi ter predstavlja strateško grožnjo« (Solana 2003: 3). Definiramo ga lahko kot »organiziranje, izvajanje in podpiranje nasilnih dejavnosti, večinoma proti nedolžnim civilnim ciljem v smeri doseganja določenih političnih ciljev (predvsem v smeri vplivanja na vlade, da sprejmejo ali ne sprejmejo določenih ukrepov. K terorizmu lahko uvrstimo že same grožnje s terorizmom« (Prezelj 2006b: 20). Teroristična gibanja imajo dobre resurse, so povezana z elektronskimi mrežami in pripravljena uporabiti neomejeno nasilje, da bi povzročila množične žrtve (Solana 2003: 3). Zadnji val terorizma je v svojem obsegu globalen in je povezan z verskim ekstremizmom. Razvil se je iz različnih vzrokov, kot so kulturne, družbene in politične krize, pritisk modernizacije in odtujitev mladih ljudi v tujih družbah. »Terorizem ni nov fenomen« (Haine 2004: 16). Nova je samo njegova trenutna manifestacija, ki se kaže v sposobnosti nedržavnih akterjev, da povzročijo uničevanje velikih razsežnosti. Z 11. septembrom je terorizem dobil popolnoma nove dimenzije. Postal je prioritizirana grožnja varnosti. Tako danes boj proti terorizmu nacionalnovarnostne politike postavljajo med prioritete svojega delovanja (Prezelj 2006b: 18). Zelo popularno je reči, da po 11. septembru nič več ni, kot je bilo. Müller-Wille (2003b: 7) navaja najpomembnejše spremembe, ki jih je povzročil teroristični napad v ZDA 11. septembra:

- jasno zavedanje, da glavno grožnjo varnosti po koncu hladne vojne predstavlja »megaterorizem«, nedržavna oblika terorizma, v okviru katerega pripravljenost jemati življenja ne pozna nobenih meja;
- presenetljivo dejstvo, da boj proti grožnji s strani mednarodnega terorizma predstavlja velikim silam skupen interes. Vse se namreč počutijo ogrožene, bodisi na tak ali drugačen način;
- otoplitev varnostnih odnosov med Rusijo in zahodnimi državami, kar je posledica omenjenih skupnih interesov v boju proti terorizmu.

»Turizem predstavlja integralni del globalizacije« (Tarlow 2006: 45). Terorizem pa uteleša najtemnejšo plat globalizacije. Tako sta postala terorizem in turizem znotraj okvirja globalizacije neobhodno povezana. S tem, ko so teroristi dobili dostop do tehnologije, ki

omogoča množično uničevanje katerekoli tarče kjerkoli na svetu, se je narava grožnje s strani terorizma bistveno spremenila in dobila veliko večje razsežnosti (Kurež 2005: 23-24).

Glede na to, da turizem predstavlja eno izmed največjih svetovnih gospodarskih panog, se zdi logično, da vsak, ki želi uničiti nacionalno ekonomijo neke države, kot tarčo svojega delovanja, izbere turizem. To pa tudi zato, ker so se teroristi zgodaj začeli zavedati pomena množičnih medijev. In le malokateri dogodek lahko pritegne večjo medijsko pozornost, kot nedolžni turisti, ki so postali žrtve terorističnih napadov, na znani turistični destinaciji.

Razmerje med turizmom in terorizmom se lahko manifestira v treh možnih oblikah (Pizam in Masfeld 2006: 4):

- med civilnimi žrtvami terorističnih dejanj se lahko po naključju znajdejo tudi turisti;
- teroristična dejanja so lahko usmerjena na gospodarske tarče, ki so funkcionalno povezane s turizmom;
- turisti lahko zaradi svoje ranljivosti in posledično velike medijske pozornosti predstavljajo namensko tarčo terorističnih dejanj.

Glavne tarče znotraj turizma so letala, večje ladje, avtobusi, restavracije in lokali, večji dogodki, kulturne in športne prireditve, prostori, kjer se zbira večje število ljudi in prostori, kjer so ljudje brezskrbni in srečni (Tarlow 2006: 45-46).

Tarlow (2006: 44) našteva še nekaj dodatnih razlogov, zakaj turizem predstavlja tarčo terorističnih dejanj:

- turistični delavci se pogosto bojijo narediti odločne korake v boju proti terorizmu, ker se bojijo, da bo to odgnalo potencialne turiste, zato turistična dejavnost predstavlja enostavno tarčo;
- turizem je velik posel, teroristi pa želijo uničiti velike ekonomije;
- turizem je povezan tudi z drugimi industrijami, zato napad na turizem pomeni napad tudi na številne druge industrije;
- turizem je visoko medijsko pokrita dejavnost, terorizem pa išče medijsko pozornost;
- v turizmu je pretočnost ljudi izredno visoka, zato se teroristi enostavno potuhnejo v množici in jih je težko odkriti;

- turizem je paradna gospodarska panoga vsake države, s katero se ta identificira in ponaša, zato napad nanjo pomeni za državo velik udarec;
- terorizem išče tarče, ki zadostijo vsaj trem od naštetih štirih kriterijev in ki jih turistične destinacije pogosto izpolnjujejo (možnost za množične žrtve, možnost za veliko publiciteto, možnost za veliko gospodarsko škodo, možnost za uničenje simbolov).

Dejstvo je, da turizem predstavlja pomembno tarčo terorističnih dejanj. Tega varnostnega problema se je potrebno zavedati in se z njim spoprijeti. Na voljo imamo številna orodja in mehanizme. Bistvenega pomena za njihovo uspešnost pa je sodelovanje. Tako med posamezniki znotraj držav, kot tudi na ravni mednarodne skupnosti.

3.2.2.3 Vojne

Na svetu obstaja množica regij in držav, ki so tako ali drugače nestabilne. Nestabilnost povzročajo verska, etična, rasna in druga nesoglasja. Območja kot so Bližnji vzhod, Balkan, Kašmir, Kavkaz, Korejski polotok ipd. so destabilizirajoča ne samo za ožjo regijo, v kateri se nahajajo, ampak povzročajo varnostne probleme tudi v širši mednarodni skupnosti. Med temi državami, ali znotraj njih, prihaja tudi do oboroženih spopadov, ali celo vojn. Vojne poleg destabilizacije držav in regije uničujejo tudi človeška življenja in fizično infrastrukturo, ogrožajo manjšine, temeljne svoboščine in človekove pravice. Konflikti lahko vodijo v ekstremizem, terorizem in propad države, kar posledično zagotavlja večje možnosti za razvoj organiziranega kriminala.

Vojne, pa naj bodo kakršnekoli že, imajo velik vpliv na turistično povpraševanje ne samo v prizadeti državi, ampak v celotni regiji, če ne celo v globalnem turizmu. Za razliko od terorističnih dejanj imajo izbruhi vojn mnogo širše geografske in bolj dolgotrajne posledice za turizem (Pizam in Mansfeld 2006: 4). To se je tipično pokazalo na primeru Hrvaške, ki je bila pred vojno popularna turistična destinacija, tradicionalno usmerjena na tuje trge. Po izbruhu vojne leta 1991 so prihodi tujih turistov drastično upadali. Tudi po končanju oboroženih spopadov število tujih turistov še dolgo časa ni doseglo predvojnega obsega (Mikačič 2002: 8-13).

3.2.2.4 Družbeni in politični nemiri

Družbeni in politični nemiri se pojavljajo v obliki državnih udarov, nasilnih demonstracij, vstaj in uporov. Do teh lahko pride zaradi nezadovoljstva z oblastjo, ki se kaže v slabem vladanju, korupciji, zlorabi oblasti, šibkih institucijah in pomanjkanju odgovornosti. V nekaterih primerih lahko naštetu privede do kolapsa državnih institucij. Razpad države je tesno povezan z vzponom raznih drugih groženj varnosti, kot so terorizem, širjenje orožja za množično uničevanje in organiziran kriminal. Gre za zaskrbljujoče pojave, ki slabijo mednarodno varnost in krepijo regionalno nestabilnost.

Takšni in podobni družbeni in politični nemiri lahko povzročijo velike upade turističnega povpraševanja v najrazličnejših delih sveta (Pizam in Mansfeld 2006: 4). V kolikor informacije o takšnih nemirih ali njihovem morebitnem izbruhu pridejo v množične medije, lahko negativno vplivajo na določeno destinacijo tudi v primeru, da za turiste realna grožnja varnosti ne obstaja. Posledice družbenih in političnih nemirov ali zgolj priprav nanje se kažejo v odpovedi že bookiranih potovanj ali prebookiranju le-teh na varnejše destinacije, kar ima signifikanten vpliv na domače turistično in drugo s turizmom povezano gospodarstvo. Vplivi se podobno, kot pri varnostni grožnji s strani terorizma ali vojne, odrazijo na upadu povpraševanja po turističnih produktih širše regije, ne zgolj prizadete destinacije.

3.2.2.5 Okoljske grožnje varnosti

Problema okoljskih groženj varnosti se je politika začela resneje zavedati in o njem govoriti šele po koncu hladne vojne, z upadom pomena vojaške grožnje varnosti. Znanost je na okoljsko varnostno problematiko začela opozarjati že v sedemdesetih in osemdesetih letih prejšnjega stoletja. Danes vprašanje okolja predstavlja pomemben vidik ogrožanja varnosti (Grošelj 2006: 72). Vzrok za prve obsežnejše debate o okoljskem ogrožanju varnosti pa vseeno predstavlja vojaška grožnja. To je nevarnost jedrske zime, ki bi sledila morebitni totalni jedrski vojni. Pomen in relevantnost takih debat ter znanstvenih proučevanj se je nadaljnje potrdil ob nesreči jedrske elektrarne v Černobilu, ob gorečih naftnih poljih v Kuvajtu, ob globalnih klimatskih spremembah itd. Med tradicionalnim pojmovanjem varnosti in konceptom okoljske varnosti lahko identificiramo vsaj štiri skupine razmerij (Hall in drugi 2003: 7-8):

- razmerje med okoljsko varnostjo in potencialnimi vojnam za vedno bolj omejene resurse, kot so npr. nafta in voda;
- neposredne grožnje okolju, ki so posledica klimatskih sprememb in bioloških groženj, od katerih so nekatere povzročene namerno s strani človeka;
- množične migracije ekoloških beguncev, ki zapuščajo opustošena in z viri revna območja;
- obsežni vojaški kompleksi, ki sami po sebi s svojim obstojem predstavljajo grožnjo okolju.

Zdravo okolje je bistvenega pomena za obstoj in razvoj turizma neke destinacije. Razen redkih izjem obstaja na svetu le malo ljudi, ki bi si želeli potovati v kraje, kjer je pokrajina opustošena, jedrsko, kemično in biološko kontaminirana, voda umazana in strupena, zrak onesnažen itd. Klimatske spremembe povzročajo tudi naravne ujme, kot so potresi, poplave, orkani itd., ki prizadenejo turistične destinacije, uničijo turistično infrastrukturo ter zahtevajo človeške žrtve med domačini in turisti. Malo je tudi takih ljudi, ki bi želelo počitnikovati poleg obsežne vojaške baze, kjer so inštalirani in deponirani najrazličnejši oborožitveni sistemi, katerih varnost in nadzor nad njimi sta vprašljiva. Dodatna pomembna lastnost okoljskih groženj varnosti je njihova trajnost in težavnost odprave. Izmed vseh groženj varnosti je okoljske najtežje eliminirati, saj okolje potrebuje desetletja ali celo stoletja, da se povrne v zdravo obliko. Včasih pot nazaj sploh ni možna. Tako lahko okoljske grožnje varnosti permanentno uničijo neko destinacijo. To se seveda odrazi tudi na turistični industriji in nacionalnem gospodarstvu. Druga pomembna lastnost okoljskih groženj varnosti pa je njihova globalnost. Okoljske grožnje varnosti namreč ne poznajo državnih meja in lahko prizadenejo države in destinacije, ki same okolja sicer ne obremenjujejo in se do okolja obnašajo skrajno zavedno.

3.2.2.6 Sklep

Vidimo torej, da varnostno okolje in iz njega izhajajoče grožnje varnosti neposredno zadevajo turizem. Globalna razsežnost turizma je povzročila, da varnostni problemi ne vplivajo samo na turizem določene destinacije, regije oz. države, ampak da vplivajo na globalne turistične tokove in povzročajo neravnovesja ter nihanja v svetovnem gospodarstvu. Varnostni incidenti na turističnih destinacijah ali v njihovi bližini negativno vplivajo na turistično povpraševanje

v širšem prostoru. V zadnjem obdobju v svetu najbolj odmeva nevarnost terorističnih napadov. Ti lahko povzročijo ogromne izpade prihodkov v globalni turistični industriji. Naravne nesreče, ki so posledica okoljskega ogrožanja varnosti, lahko popolnoma uničijo infrastrukturo destinacije in povzročijo velike izpade prihodkov iz naslova turizma in z njim povezanih dejavnosti. Vojne in oboroženi spopadi imajo za turizem negativne posledice velikih geografskih in časovne dimenzij. Na območja, katera je opustošila vojna ali oboroženi spopad, se turisti zelo počasi vračajo, tudi ko je nasilje prenehalo. Tudi družbeni in politični nemiri lahko povzročijo velike upade turističnega povpraševanja v najrazličnejših delih sveta. Turisti ne želijo potovati v kraje, kjer je okolje močno onesnaženo. Kriminaliteta, ki ima za posledico viktimizacijo, lahko turista odvrne od nadaljnjega obiska neke destinacije, ali celo potovanj nasploh. Destinacije, za katere je splošno znano, da jih obvladujejo organizirane kriminalne skupine, prav tako ne predstavljajo priljubljenih potovalnih ciljev turistov. V kolikor se želi ohraniti pozitivne trende rasti turistične industrije, se je potrebno z grožnjami varnosti soočati in se jim odločno zoperstaviti. To zaradi sodobne narave groženj ni možno zgolj z vojaško silo. Potrebno se opreti na široko paleto družbenih, ekonomskih in varnostnih instrumentov⁴, ki jih sodobna družba ima na voljo in se pri uporabi teh instrumentov posluževati mednarodnega sodelovanja in usklajevanja.

⁴ Identifikacija instrumentov za soočanje z grožnjami varnosti presega začrtane predmetne okvirje magistrskega dela, zato se jih le-to podrobneje ne loteva.

4 IGRALNIŠTVO KOT INTEGRALNI DEL TURIZMA

Kot sem že omenil, turizem predstavlja eno najperspektivnejših gospodarskih panog današnjega časa. Uspeh turizma kot gospodarske panoge je v veliki meri tudi posledica globalizacije in hitrega gospodarskega razvoja, podaljševanja življenjske dobe in doseganja relativno višjih izobrazbenih ravni populacije svetovnega prebivalstva. Z gotovostjo lahko trdimo, da turizem predstavlja družbeni in ekonomski fenomen konca 20. in začetka 21. stoletja, ki se je razširil in uveljavil v taki meri, da je postal eden izmed najizrazitejših načinov življenja sodobnega človeka.

Igralništvo predstavlja integralni del sodobnega turizma in je bilo na nek način vedno povezano s turizmom (Luin 1998: 91; 2004: 2). Igre na srečo so predstavljale način preživljanja prostega časa že od obdobja Rimljanov dalje. Ti so se v termah pogosto kratkočasili ob metanju kock iz koščic, kovine, kamna ali stekla (Mihelič 1993: 21). V Evropo naj bi veliko iger na srečo prinesli Arabci. Tudi beseda »hazard« je arabskega izvora in pomeni kocko. V 16. stoletju so postale popularne loterije, ki jih je organizirala država (Luin 1998: 96-97). Tudi trgovci v Benetkah so med čakanjem na tovarne ladje, v termah preizkušali srečo pri kartah in na ruleti. Prav v Benetkah, ki so tedaj predstavljale najbolj razvito mesto t. i. trgovskega turizma, je začela delovati prva javna igralnica, ki je nepretrgoma delovala od leta 1626 do 1774. Vzporedno z igranjem iger na srečo so potekale tudi številne družabne prireditve in zabave, ki jih je spremljala bogata kulinarika. Prvi, ki je zakonsko opredelil poslanstvo in vlogo igralniške dejavnosti, je bil Napoleon. Ta je leta 1806 z dekretom dovolil delovanje igralnic, vendar le v letoviških in zdraviliških krajih, kjer naj bi bil njihov primarni namen popestritev družabnega življenja gostov. Istočasno je z zakonom zaščitil tudi davčni interes države na tem področju. Leto 1860 predstavlja začetek elitnega igralniškega turizma v Monte Carlu. Igralnica v Monte Carlu je namreč v svoj turistični produkt začela vključevati vrhunske glasbene prireditve z opernimi predstavami in drugimi družabnimi dogodki. Igralnica ni več predstavljala zgolj dopolnilne ponudbe termalnemu turizmu, ampak je začela postajati osrednji turistični akter destinacije. Monte Carlo je po zaslugi igralnice postal sinonim mondenega turizma in Monaco iz skoraj bankrotirane kneževine prelevil v prestižno turistično destinacijo (Russell v Luin 2004: 2).

Na podlagi dokazljivih zgodovinskih dejstev vidimo, da je bila igralniška ponudba v določeni meri stalno povezana s turizmom in da je od Napoleonovega igralniškega dekreta naprej, njeno poslanstvo usmerjeno v razvoja turizma in povečevanje atraktivnosti destinacije (Luin 2004: 8-9). Vendar pa razvoj igralništva v svetu ni bil homogen. Razvoj je namreč potekal v dveh osnovnih smereh, kar je povzročilo nastanek dveh tipov igralništva: evropskega in ameriškega. Osnovo razvoja igralništva predstavlja evropski tip, s katerim se je razvoj sodobnega igralništva tudi začel. Ameriški tip igralništva se je začel razvijati kasneje, po prihodu evropskih priseljencev, ki so v Ameriko prinesli svojo kulturo, običaje, navade in s tem tudi igre na srečo. Pravzaprav predstavlja ameriški tip igralništva razvojno-komercialno nadgradnjo evropskega tipa. Razlike med evropskim in ameriškim tipom igralništva niso samo v časovni zamaknjenosti začetkov razvoja in geografski ločenosti, temveč predvsem v načinu organizacije, ciljni populaciji in množičnosti, kar je pa deloma tudi posledica prvih dveh navedenih razlik. Oba tipa igralništva, vključno z njunimi temeljnimi značilnostmi in posebnostmi ter okvirnim zgodovinskim pregledom razvoja, sta podrobneje opisana v nadaljevanju.

4.1 EVROPSKI TIP IGRALNIŠTVA

Zgodovinsko gledano se je razvoj evropskega igralništva začel v Benetkah, leta 1626, z odprtjem prve javne igralnice, imenovane Ridotto, v palači San Mose. Seveda je bilo v Benetkah pestro družabno in igralniško življenje razvito že prej. Prva javna igralnica je bila odprta za vse, ne glede na status, z izjemo otrok in nezaželenih oseb. Postala je tako priljubljena, da je prerasla vse zastavljene okvire. Ljudje so se množično zgrinjali vanjo in tam nemalokrat zapravili celo premoženje. Kmalu po tem, ko je nekaj uglednih beneških družin zaradi igranja bankrotiralo, jo je beneški dož leta 1774 zaprl. Po zgledih beneškega igralništva se je le-to začelo razvijati tudi v večjih evropskih termalnih središčih. Eno izmed najbolj znanih prav gotovo predstavlja Spa v Belgiji, kjer je bila prva javna igralnica odprta leta 1726. Uspeh je bil tolikšen, da je Spa v 18. stoletju postal igralniški center Evrope. Konec 18. stoletja je francoska revolucija mnoge igralnice spremenila v vojaške utrdbe. Napoleon jih je leta 1806 ponovno legaliziral in definiral razvojno strategijo igralništva v svojem imperiju. Ta je opredeljevala igralniško dejavnost kot dopolnilno dejavnost termalnih središč. Poleg igralniškega razvoja v termalnih središčih je le-tega dovolil tudi v Parizu. Francoske igralnice so bile mogočno zasnovane in so gostom nudile ves takrat možen komfort. Tudi francoske

igralnice so si pridržale pravico odklonitve vstopa nezaželenim gostom. Igralnice so v Franciji zelo prosperirale. Kljub temu so protestantski bankirji konec leta 1837 dosegli prepoved igralništva v Franciji. Od tam se je igralniška aktivnost kmalu preselila v Baden Baden, kamor so zahajali tudi številni francoski igralci. V drugi polovici 19. stoletja se je igralništvo začelo razvijati še v Monaku. Karel III. je namreč zaradi finančnih težav dovolil zgraditi igralnico. Kraj nastanka mondenega igralniškega centra so poimenovali Monte Carlo. Ta je za dolgo časa postal svetovni center igralniške elite. Uspehu Monte Carla je sledilo odprtje igralnic v Canesu, Dieppu, Ostendu, Trouvillu in Deauvillu (Luin 1988: 97-98).

Začetki razvoja novodobnega evropskega igralništva torej segajo v prvo polovico 17. stoletja. V 19. stoletju je sledila ekspanzija igralnic po vsej Evropi. Igralnice so se nahajale v veličastnih zgradbah, ki so že po svojih arhitektonskih značilnostih dajale vtis prestižnosti in ekskluzivnosti. Vse od takrat se zunanja podoba klasičnih evropskih igralnic ni veliko spreminjala.

Evropsko igralništvo lahko definiramo kot konzervativno. Trend razvoja je tekom celotne zgodovine potekal v smeri elitnih igralnic, ki so namenjene ozkemu krogu družbene smetane in premožnejšim turistom. Med ponudbo iger je vedno prevladovala t. i. igralniška klasika, namenjena gostom, ki so vešči iger in ki prihajajo iz višjih slojev prebivalstva (Prašnikar in drugi 2005: 4). Ponudba je bila omejena le na igre na igralnih mizah. V klasične evropske igralnice je bil vstop ponavadi dovoljen le v večerni toaleti. Klasične evropske igralnice namreč ne ciljajo na množičnost, temveč na ekskluzivnost in zato visoke prihodke na posameznega gosta. Evropsko igralništvo se je torej razvilo v povsem drugo smer kot igralništvo v Ameriki, katerega značilnosti so podrobneje opisane v naslednjem podpoglavju.

4.2 AMERIŠKI TIP IGRALNIŠTVA

Igre na srečo so v Ameriko skupaj s še marsičem drugim prinesli evropski priseljenci, ki so bili že v svoji osnovi močnejše nagnjeni k tveganju kot bolj tradicionalni Evropejci, ki so ostali na stari celini. Igralništvo se je v Ameriki razvijalo v več valovih. Različne oblike loterij so se namreč pojavile že v kolonialnem obdobju. S sredstvi, pridobljenimi iz naslova loterij, so gradili različno infrastrukturo in druge družbene dejavnosti⁵ (Thompson 1994: 4).

⁵ S pomočjo loterije se je delno financirala tudi ameriška vojna za neodvisnost.

Thomson (1994: 7) trdi, da uradni začetek igralnštva v Ameriki sega v leto 1620, ko so v Virginiji uvedli konjske stave. Višji sloji so svoj prosti čas preživljali tudi ob pokru, medtem ko je bila delavskemu razredu igra na srečo prepovedana. Po letu 1830 se je igralnštvo intenzivno odvijalo tudi na številnih parnikih, ki so pluli po reki Mississippi in Ohio ter Velikih jezerih (Morris in Block 1997: 664). V drugi polovici 19. stoletja je tako v Ameriki plulo kar 750 parnikov, na katerih se je odvijala igralniška dejavnost. V primerjavi z Evropo, kjer so bile igralnice legalizirane, v Ameriki ni bilo legalnih igralnic. Iger so se posluževali predvsem profesionalni igralci, ki so dejavnost pripeljali do skrajnosti, kar je povzročilo kriminalizacijo rečnega igralnštva (Luin 1999: 10). Ameriška državljanska vojna (1861-1865) je povzročila dokončen propad rečnega igralnštva. Že v desetletjih pred tem se je igralnštvo iz rek v vedno večji meri začelo seliti v urbana središča (Morris in Block 1997: 664).

Po Ameriški državljanski vojni je sledil drugi val igralnštva. Takrat se je na igralniško dejavnost začelo gledati iz gospodarskega zornega kota. Igralnštvo je predstavljalo velik vir prihodkov in številne zaposlitvene možnosti. Tudi številne države so ustanovljale loterije in sredstva iz tega naslova uporabljale za zagon domačega gospodarstva. Vsemu navkljub so bile leta 1892 loterijske igre zakonsko prepovedane (Thompson 1994: 7). V tem obdobju se je notranja trgovina v veliki meri iz parnikov preselila na železnico, kamor se je premaknilo tudi igralnštvo (Morris in Block 1997: 664). Obdobje po ameriški državljanski vojni je najizrazitejše obdobje igralnštva na vlakih.

Igralnštvo se je v Ameriki nezadržno širilo. V salonih na »divjem zahodu« so zlatokopi na veliko igrali poker. K temu je še dodatno pripomogla zmeda na področju oz. odsotnost igralniške zakonodaje. Odkritje srebra v kraju Renu v državi Nevada, je prispevalo k temu, da se je tu razvilo veliko igralniško središče. V Renu so se zbirali ljudje navajeni tveganja (zlatokopi, rudarji itd.), od denarja katerih se je igralnštvo velikopotezno napajalo. Kmalu po razcvetu igralnštva v Renu je bilo opaziti vplive kriminalnih organizacij, zato je Nevada leta 1910 igralnštvo prepovedala, vendar ga je že leta 1931 kot prva država v ZDA legalizirala (Thompson 1994: 7, Bybee 1999: 4). Igralnštvo se je kljub prepovedi razvijalo tudi v drugih državah ZDA. Tako je bilo v New Jerseyju, kjer je policija igro, kljub zakonski prepovedi, tolerirala. Dobički, ki so jih kovale nelegalne igralnice, pa so pogosto presegali dobičke Mote Carla (Luin 1999: 11).

Las Vegas je v povojnem obdobju hitre gospodarske rasti in velike kupne moči doživel razcvet. Vzporedno z igralniško ponudbo je razvijal pestro zabaviščno ponudbo, ki je skupaj z neonsko dekoracijo mesta privabljala mase turistov iz najrazličnejših delov ZDA. Ti so se lahko nastanili v relativno poceni hotelih visoke kakovosti, kjer so lahko tudi igrali. Igralnice so bile odprte štiriindvajset ur na dan. Vsak dan so se odvijale glasbene in plesne predstave. Do tedaj posebnost igralništva v Las Vegasu predstavlja uvajanje igralnih avtomatov v ponudbo igralniških storitev. Nevada je poskrbela tudi za izgradnjo ustrezne prometne infrastrukture. Zgrajeno je bilo veliko in sodobno letališče, ki je omogočalo prihod gostov iz oddaljenih krajev. Las Vegas je s svojo zunanjo podobo postal mesto iskanja izgubljenih iluzij (Luin 1999: 11). Monte Carlo je leta 1879 z arhitektom Charlesom Garnierjem oblikoval in zgradil igralnico v obliki operne hiše in na ta način vdahnil igram pridih vzvišenosti, ekskluzivnosti in prestiža. Benjamin Bugsy Siegel pa je z arhitektoma Abbottom in Costellom v Las Vegasu v stilu ameriškega sna postavil kazino Flamingo (Spanier 1997: 468). Ta je goste navdajal z optimizmom, s pomočjo katerega so se prebijali skozi probleme vsakdanjega življenja. S postavitvijo Flaminga so bile načrtane osnovne značajske smernice ameriškega tipa igralništva. Zgodovinski razvoj igralništva v ZDA, skupaj z njegovimi najpomembnejšimi prelomnicami in smermi razvoja, je v nadaljevanju podrobneje opisan v ločenem poglavju.

Ameriški tip igralništva se bistveno razlikuje od evropskega. Gre za tip igralništva, ki je namenjen širši populaciji prebivalstva. Ne temelji na ekskluzivnosti, kot evropski tip, temveč na množičnosti. Prihodki na posameznega igralca so manjši, vendar se kompenzirajo z mnogo večjim številom gostov in njihovimi pogostejšimi obiski. Ameriški tip igralnic nima predpisanega kodeksa oblačenja. Predpisana so zgolj osnovna pravila, ki predvidevajo pokritost intimnih delov telesa. Igralnice so odprte za vse obiskovalce, z izjemo tistih, ki imajo zaradi kriminalne preteklosti ali poskusov goljufanja pri igrah prepovedan vstop. Načeloma niti ne pregledujejo osebnih dokumentov. Zavedajo se, da se gostje prihajajo v igralnico zabavat in zapravljat denar in jim to tudi omogočajo. Iz omenjenega razloga se v čim večji meri izogibajo omejitvam. Kot rečeno, koncept ameriškega tipa igralništva temelji na množičnosti. Da bi k igranju privabili čim več ljudi, je večina igralnic postavljenih v bližini prometnic. Igralnice so odprte z vseh strani, da lahko gostje na čim lažji način vstopajo vanje. Vse je narejeno tako, da ljudi v čim večji meri privabi k igranju. V tej funkciji delujejo tudi utripajoče neonske luči, ogromni reklamni napisi, veličastna pročelja igralnic in spremljajoča se zabavna ponudba. V ameriškem tipu igralnice je težko najti mir in tišino. Še manj

uglajenost, ki je tako značilna za evropski tip igralnice. Vse je podrejeno izključno zabavi. Igre in vzporedni animacijski program potekata štiriindvajset ur na dan. Pomen vzporednih – zabavnih dejavnosti v okviru igralništva je narasel do te mere, da ameriški tip igralništva lahko označimo že kar kot igralniško-zabaviščno dejavnost in ne zgolj igralništvo.

4.3 SKLEP

Igralništvo počasi, vendar vztrajno izgublja stigmo iz preteklosti in postaja privlačen ter zaželen turistični produkt. Čeprav so bile igralnice vedno povezane s turizmom, pa se je množično turistično igralništvo razvilo šele konec 20. stoletja. K masifikaciji igralništva je ključno prispeval koncept sodobne igralniško-zabaviščne dejavnosti, kot se je oblikoval v Las Vegasu. Ta si je s strukturo svoje ponudbe, ki vključuje zabavne, estradne, športne, trgovske, kulturne, kulinarične in poslovno-kongresne aktivnosti, zagotovil širok spekter gostov, ki se zadovoljni vračajo in mu na ta način omogočajo kontinuiran razvoj. Temu konceptu skuša danes slediti večina igralniških resortov po svetu in v zadnjem času tudi v Evropi (Luin 2004: 9-13).

5 DRUŽBENI POGLEDI NA IGRE NA SREČO

Igra ne predstavlja novega pojava. Poznamo jo že od samega pojava človeštva. Tekom svojega razvoja je človek razvil številne igre na srečo. Gre za enigmatično početje, fenomen in neločljivega spremljevalca človeka, ki mu do sedaj ni še nihče dokončno opredelil smisla (Luin 1999: 25). O pomenu iger na srečo skozi zgodovino pričajo tudi številne arheološke izkopanine, pisni viri in miti iz najrazličnejših obdobj razvoja človeštva.

Osnova družbenega pogleda na igre na srečo temelji na religioznem pogledu. Skozi celotno obdobje razvoja človeške zgodovine je igra simbolizirala nekaj mistično-religioznega, prepovedanega. Predstavljala je sveti prestop, saj je človek preko nje vstopal v območje moči usode in posegal v urejenost univerzalnih zakonov. Vse svetovne religije imajo v splošnem negativen odnos do predajanja igrar na srečo. Igre na srečo smatrajo, kot neko obliko kraje, saj dobitki enih izhajajo iz izgub drugih. Izjeme predstavljajo le loterije s karitativnim namenom, ki imajo za cilj zbiranje sredstev v dobrodelne, šolske, cerkvene, zdravstvene in druge socialne namene (Luin 1998: 92; 1999: 25).

5.1 DEFINICIJA IGRE

Pojem za igro se je v jezikih pojavil kasneje kot sama funkcija igre, zato za igro ne obstaja skupni indoevropski koren. Po svoji obliki tudi kultura izhaja iz igre. Igra naj bi bila tako starejša celo od kulture (Huinziga 1938/1992: 47).

Z obsegom in vsebino iger se je v svojem najpomembnejšem delu s področja iger ukvarjal Huinziga (1938/1992). Dokazal je vpliv igre na razvoj družbe in civilizacije. Ni pa razločeval analitičnih kategorij iger, glede na njihovo vlogo pri zadovoljevanju različnih človekovih potreb oz. vzrokov za igranje. Slednji korak v razumevanju igre je naredil Caillois (1967/1979). V svojem delu z naslovom *Les jeux at le hommes* (Igre in ljudje), iz leta 1967, je definiral igro kot prostovoljno dejavnost, ob prisotni zavesti, da ne gre za resničnost. Kljub zavedanju neresničnosti iger, lahko le-te igralca popolnoma prevzamejo. Caillois pravi (1967/1979: 20), da v dejavnost igre primarno ni vpleten materialni interes.

Igre se odvijajo v omejenem časovnem okvirju in prostoru, na temelju natančno opredeljenih pravil. Med igralci vzpostavljajo specifične socialne odnose, ki se bistveno razlikujejo od odnosov v realnem svetu. Gre torej za dejavnost, ločeno od realnega, vsakdanjega okolja, temelječo na vnaprej določenih, fiksnih pravilih in z omejenim časovnim in prostorskim okvirjem. V primerjavi z realnim življenjem so za igro značilna jasna in natančna pravila, ki omogočajo korektno odvijanje igre brez vnaprej predvidljivega izida. Vsako odstopanje od pravil ter časovnih in prostorskih okvirjev se kaznuje (Caillois 1967/1979: 20-24; Luin 1999: 28-29). Za igro je značilna svobodna volja. To mora veljati tako za vstop v igro kot tudi izstop iz nje. Vsaka oblika prisile lahko namen in pomen igre popolnoma uniči. Za igro se mora igralec odločiti prostovoljno (Luin 1999: 29).

Podobno opredelitev igre podaja Mihelič (1993: 9), ki jo opredeljuje kot »prostovoljno dejavnost, ki se odvija v določenih časovnih in prostorskih okvirih, po prostovoljno sprejetih, brezizjemno obveznih pravilih; njen cilj je v njej sami; spremlja jo občutek radosti ter zavesti, da je igra nekaj drugega kot običajno življenje, ki ga označujeta racionalnost in delo«.

Za igro je značilno, da ne ustvarja dobrin. Tu se kaže tudi njena razlika od umetnosti. Zato jo Caillois (1967/1979: 2) med drugim opredeljuje tudi kot dejavnost trošenja denarja, časa, energije, izrabe inteligence in zmožnosti. Pravi, da komercialna organizacija iger ne predstavlja več iger kot takih, temveč zgolj posel. Tudi v komercialnem smislu je igra za igralce večinoma neproduktivna, saj so skupna vplačila vedno manjša od skupnih izplačil. Ne gre torej za novo ustvarjanje bogastva, ampak za njegovo prerazporejanje. »Igranje je torej aktivnost, ki ne ustvarja dobrin, vključuje pa redistribucijo predhodno zasluženega denarja. Igralci so pripravljeni v igri denar izgubiti z namenom, da bi v naključnem slučaju dobili več denarja« (Luin 1999: 45).

Luin (1999: 29) povzema po Cailloisu in Huinzigu ter igro opredeljuje kot dejavnost, ki je:

- prostovoljna – omogoča svobodno izbiro, sicer igra izgubi naravo razvedrila in zabave;
- časovno določena – ima definiran začetek in konec;
- prostorsko omejena – odvija se v prostoru, kjer veljajo posebna pravila;
- nepredvidljiva – nepredvidljivost vnaša v igro element napetosti, odločitev je prepuščena igralcu;

- neproduktivna – cilji igre so zunaj materialne koristi, ne ustvarja dobrin, gre za prerazporejanje bogastva;
- definirana s pravili – ima natančno definirana, brezpogojna, nepreklicna in vnaprej postavljena pravila;
- fiktivna v odnosu do življenja – ni realno življenje, omogoča pa izhod iz tega;
- ustvarja zadovoljstvo – lepša in dopolnjuje življenje;
- spada v področje svečanosti, kultov in estetike.

Za večino igralcev predstavlja igranje prijetno obliko sprostitve, ki se izvaja zaradi relaksacije, druženja, vzburljivosti in možnosti pridobitve denarja. Za te posameznike izgube pri igranju enostavno predstavljajo ceno zabave, podobno kot vstopnica za kino ali nogometno tekmo (Reith 2006: 19).

5.2 KLASIFIKACIJA IGER

Caillois (1967/1979: 27) je igro razčlenil na dva osnovna elementa: ludus in paidio. Ludus je aktivni element, ki izraža željo po zmagi in tekmovalnost, paidia pa pasivni element, ki predstavlja fantazijo in domišljijo.

Ta dva elementa se odražata v štirih osnovnih formah doživljanja igre (Caillois 1967/1979: 27-45; Luin 1999: 30-31; Prašnikar 2005: 2-3):

- agon predstavlja tekmovalnost in dokazovanje ter deluje kot aktivni element. Vsebuje značilnosti tekmovalnosti in drugih vrst izzivov. Za cilj ima zmago v tekmi. Najdemo ga predvsem v športnih igrah. Njegova glavna vzpodbuda je težnja po dokazovanju premoči na določenem področju;
- alea predstavlja igre na srečo, stave, igralniško ponudbo, arkadne igre itd. ter deluje kot pasivni element. V osnovi predstavlja igro s kockami. Predstavlja vse igre, katerih rezultat ni odvisen od volje, odločitev in aktivnosti posameznika. Alea je antipod dela, vztrajnosti, veščine in profesije. Igralec se zanaša na zunanje elemente in je pasiven. Princip alee je najbolj poudarjen pri igrah na srečo;
- mimicry predstavlja spektakle, predstave, karnevale, iluzionistične predstave, omogoča oponašanje in maskiranje. Gre za začasen vstop v igre namišljenega sveta. Igralcu omogoča začasno transformacijo v druge ali namišljene osebe. Maska omogoči

osebi sprostitev, ostale pa preslepi in povzroča strah. Med mimicry spada tudi identifikacija z idoli;

- ilinx predstavlja plese, vrtoglavost občutkov, hitrost, omamo, ekstazo. Temelji na iskanju vrtoglavih občutkov, razbija možnost normalnega dožemanja in zavesti ter namenoma povzroča paniko in nezavedno stanje. Preko omame in ekstaze izniči občutenje realnosti. Ljudje se v tako stanje spravljajo z vrtenjem, plesi, visokimi hitrostmi, adrenalinskimi napravami, mamili, alkoholom itd. Ilinx spravi organizem v omotičnost in adrenalinski šok, kar ima za posledico stanje spazmatičnega užitka.

Pri igrah lahko prihaja tudi do kombinacije osnovnih form doživljanja igre. Najbolj znana je kombinacija agona in alea. Ta kombinacija izraža simetrično nasproten odnos znotraj istega dogajanja. Na umeten način ustvarja pogoje enakosti med igralci. To počne tako, da izravna štartno neenakost med igralci. Alea v tem kontekstu skrbi, da ne zmagajo zgolj najpametnejši oz. najbolj vešči, saj posameznikovo superiornost izravna z naključjem oz. srečo. Nepredvidljivost omogoča, da igre, kjer absolutno prevladuje agon, prav tako postanejo predmet iger na srečo. Najbolj tipičen primer igre s kombinacijo agona in alea so igre s kartami. Pri teh alea deluje v funkciji delitve kart, agon pa v funkciji uporabe veščin pri samem igranju (Callois 1967/1979: 37; Luin 1999: 30).

5.2.1 KLASIFIKACIJA IGER NA SREČO

Igre na srečo predstavljajo posebno vrsto iger, pri kateri igra ključno vlogo naključje in ne pridobljeno ali prirojeno znanje, kot je to pogosto pri drugih igrah. Temeljna značilnost naključja je, da se zgodi nepričakovano in ga zato ne moremo napovedati vnaprej. Ugoden izid se pri igri na srečo ponavadi izrazi v materialnem dobitku, ki ga prejme zmagovalec (Mihelič 1993: 15). Pri nekaterih igrah prihaja tudi do kombinacije naključja (Alea) in znanja (Agona). Take so zgoraj omenjene igre s kartami.

V osnovi poznamo dve osnovni skupini iger na srečo. To so:

- klasične igre na srečo in
- posebne igre na srečo, med katere uvrščamo tudi igralništvo.

Za klasične igre na srečo se pogosto uporablja tudi ime tradicionalne igre. To so loto igre, razne igre s srečkami, tombole, stave ipd. Ponavadi na tem področju obstaja monopol oz. jih prireja nekaj velikih operaterjev, večinoma v nacionalni lasti. Kot priložnostni organizatorji se pojavljajo tudi razna društva in dobrodelne ustanove. V večini držav najpopularnejše oblike iger predstavlja Loto in njegove izpeljanke. V Veliki Britaniji npr. najpomembnejše oblike klasičnih iger predstavljajo športne stave. Slednje so tudi najbolj uveljavljene klasične igre na srečo na internetu (Zagoršek in drugi 2007: 7).

Posebne igre na srečo so tiste, ki se ponavadi izvajajo v igralnicah ali v drugih zabaviških objektih kot so bari, dirkališča, lokali z video igrami, v zadnjem obdobju pa tudi preko interneta. Pri tem Reith (2006: 29) glede na usmerjenost, dostopnost ter delež dodatne turistične ponudbe loči naslednje oblike igralnic:

- resort igralnice oz. veliki turistično-igralniški centri s celovito turistično ponudbo. Njihova tržna usmeritev je fokusirana predvsem v privabljanje večdnevnik turistov. Precejšen delež svojih prihodkov ustvarijo z neigralniškimi dejavnostmi, ki na vsakem koraku spremljajo igranje. Tipičen primer takih igralniško-zabaviških centrov so velike igralnice v Las Vegasu;
- igralniško-zabaviški centri ponujajo integriran produkt igranja in spremljevalnih aktivnosti za goste, ki želijo celovit paket sprostitve in zabave. Usmerjeni so tako v turiste, ki si želijo preživeti počitnice, kot tudi v enodnevne obiskovalce iz širšega okolja;
- čiste igralnice so tiste, ki ponujajo zgolj možnost igranja in minimalen obseg ostalih spremljevalnih storitev. Ponavadi so tržno usmerjene v populacijo lokalnih prebivalcev. Ponekod jih imenujejo tudi igralni saloni;
- bari in zabavišča z igrali. Gre za gostinske in zabaviščne objekte, ki v okviru svoje ponudbe ponujajo tudi razna igrala oz. igralne avtomate. Tudi ti so primarno usmerjeni na lokalne prebivalce;
- internetne igralnice predstavljajo razmeroma novo pojavno oblika igralniške ponudbe. Ponujajo čisti igralniški produkt. Številne so fizično locirane v davčnih oazah, zato niso podvržene strogi regulativi ter močni obdavčitvi (Zagoršek in drugi 2006: 8).

Usmerjenost in delež dodatne ponudbe igralnic vplivata na družbene posledice igralništva in s tem tudi na kriminal. Večje kot so igralnice, več ljudi privabijo in večja je tudi verjetnost, da

bo prišlo do pojava kriminalnih dejanj. Večje število ljudi privabi tudi večje število kriminalcev, saj množice predstavljajo bazen potencialnih žrtev, poleg tega pa se lahko kriminalci v množici lažje potuhnejo in ostanejo neopaženi. Vendar se pričujoče magistrsko delo posledic igralnštva loteva celokupno. Posledice igralnštva obravnava kot generično kategorijo, ki nastane kot posledica igralnštva kot celote, ne oziraje se na usmerjenost igralnice.

5.3 ANTROPOLOŠKO VIDENJE IGER

Iz antropološkega zornega kota je leta 1938 igro prvi obdelal Huinziga. Huinziga (1938/1992) v svojem delu dokazuje, da se igre ne da razložiti z biološkimi potrebami, temveč da pojav igre izhaja iz neke pravsebine. Pravi, da iz materialističnega vidika igra ne predstavlja nobene dodane vrednosti. Pravzaprav je nelogična in nerazumska. Nudi pa široke možnosti porabe odvečne energije, omogoča pripravo na realno življenje, je dopolnilo neizpolnjenih želja ter sprošča človekovo napetost (Huinzig 1938/1992: 10). Navedeno nas navaja na sklep, da kljub temu, da iz razumskega stališča igra ni pomembna, v življenju človeka vseeno ogromno pomeni. Predstavlja temelj in izvor kulture, prava, znanosti, umetnosti in ustvarjanja. Čeprav jo lahko definiramo kot duhovno početje, sama v sebi ne nosi nekega višjega moralnega pomena ali vrline. Tudi greha izvorno ne vsebuje. Usmerjena je k estetiki, lepoti in harmoniji ter predstavlja nekakšen antipol resnega in smiselnega početja (Luin 1999: 25).

Huinziga (1938/1992: 16-51) podrobneje opredeljuje igro kot instinktivno, prostovoljno početje, z namenom ustvarjanja zadovoljstva. Gre za pristočasno dejavnost z možnostjo proste izbire, ki predstavlja vir veselja, zabave in ustvarjalnosti. Ločena je od realnega življenja in zato predstavlja umik pred stvarnim svetom. Nahaja se izven neposrednega materialnega interesa ter je prostorsko in časovno definirana. Igri lahko vzporednice potegnemo z nekakšnim obredom, ki se odvija na posvečenem prostoru. Ta prostor je lahko igrišče, igralnica ipd. Stalna notranja struktura in pravila igri omogočata ponovljivost, elementa napetosti in slučajnosti pa jo delata privlačno. Igra se najpogosteje odvija med dvema nasprotnima stranema, kar kaže na njen močno izražen antitetični značaj. Zmaga v igri zmagovalcu daje občutek splošne moči oz. vsaj nadmoči nad poražencem. Vrednost in pomen zmage je zaradi negotovosti dobitka in slučajnosti izida še toliko večji. Podobnosti in

vzporednice z igro lahko najdemo tudi pri raznih kultih, sodnih procesih, pesništvu, glasbi, filozofiji, športu, tržni kompetitivnosti, politiki itd.

5.4 PSIHOLOŠKO VIDENJE IGER

Do danes ni še nihče podal zadovoljivega odgovora na vprašanje »Zakaj človek igra?«. Na tej predpostavki temelji tudi delo Michaela Walkerja (1995) z naslovom *The Psychology of Gambling*, ki predstavlja eno najbolj analitičnih in kritičnih del s področja psihologije igranja. Do sedaj je vzroke za igranje proučevalo več različnih teorij, vendar, kot rečeno, nobena izmed njih ni ponudila zadovoljivih odgovorov. Prve teorije stojijo na predpostavki, da ljudje igrajo zaradi zabave in vznburjenja, druge, da zaradi denarja. Psihoanalitiki iščejo vzroke za igranje v družini in zgodnjem otroštvu. Na željo po igranju naj bi vplivale tudi osebnostne karakteristike. Medicinski model nagnjenosti k igranju temelji na predpostavki, da igranje povzroča nevrotična motnja s kroničnim premikom vznburjenja. Sociološke teorije problematiko pogojujejo s socialnim razvojem in s pridobivanjem igralških izkušenj (Walker 1995: 7; Luin 1999: 38). Walker je prvi avtor, ki obnašanja igralcev ocenjuje celovito iz treh različnih vidikov:

- psihološkega – igra nudi veselje in zadovoljstvo;
- sociološkega – igralec izkorišča ponujeno priložnost;
- ekonomskega – pri igri obstaja možnost zaslužka.

Pravi, da je obnašanje igralcev enigma in paradoks hkrati (Walker 1995: 1). Ne glede na zorni kot, s katerega gledamo na igranje, je namreč jasno, da le-to za igralca ni racionalno početje. Iz omenjenega razloga gre faktorje privlačnosti igranja iskati predvsem v psiholoških dejavnikih. Za igro se igralec namreč odloča na podlagi osebnega dojetja priložnosti, ne oziraje se na dejstvo, da povsem realno lahko pričakuje izgubo. Atraktivnost igre poleg višine možnih dobitkov determinira tudi količina denarja, ki ga je posameznik pripravljen vložiti v igro. Tako so najprivlačnejše igre, kjer izid v največji meri odvisen od naključja in je znanje oz. veščina sekundarnega pomena (Walker 1995: 7; Luin 1999: 39).

5.4.1 VZROKI ZA IGRANJE IGER NA SREČO

Vzroke za igranje iger na srečo je skušalo opredeliti že mnogo teorij. Nabor teh teorij je tako pester, da so si te v nekaterih vidikih celo antagonikalno nasprotne. Vzroki naj bi po

najrazličnejših teorijah izhajali iz življenjskih izkušenj, kulture, zgodovine, trenutne situacije itd. Tudi sami igralci navajajo različne vzroke za igranje. Pravijo, da jih najbolj privlači možnost visokih dobitkov, razburljivost, zabava, prijetno preživljanje prostega časa, družabnost itd. Freud razlaga vzroke za igranje iger na srečo kot nadomestek za samozadovoljevanje oz. kot posledico sublimacije spolne energije v energijo igre. Da razlog tiči v pozitivni oceni igranja v primerjavi z drugimi možnostmi, je mnenje behavioristične teorije. V grobem lahko ločimo med teorijami, ki se ukvarjajo z oddaljenimi in bližnjimi vzroki igranja (Walker 1995: 92-93; Luin 1999: 92).

Oddaljeni vzroki igranja so tisti, na katere oseba ne more vplivati oz. jih nosi v samem sebi. K oddaljenim vzrokom se prištevajo osebne predispozicije, želja po vznemirjenosti, psihoanalitski vzroki, demografski faktorji in dostopnost igre. Ljudje, ki so že od otroštva nagnjeni k tveganju, pogosteje igrajo. Težnja po stalnem vznemirjenju naj bi imela vzroke celo v biološki osnovi posameznika. Tako morajo biti dražljaji za doseganje določene ravni občutenja vedno močnejši. Ekstrovertirane osebe potrebujejo aktivno družabno življenje in so bolj impulzivne, zato se pogosteje odločajo za igranje. Psihoanalitske teorije govorijo, da igranje izhaja iz obnašanja, motiviranega za zadovoljitev instinktivnih gonov in dinamike psihomentalnega zdravja, ki je produkt zgodnjih družinskih odnosov. Vedenjski vzorci oralne, analne, ojdipovske in falične faze so prav tako vključeni v oblikovanje osebnostnih predispozicij za igranje. Obstajajo tudi razlike med spoloma. Ženske so bolj nagnjene k določenim igram kot moški in obratno. Pripadnost družbenemu sloju prav tako določa odnos do iger na srečo. Kot vidimo, na odločitev za igranje vpliva množica različni dejavnikov, ki so med seboj prepleteni in hkrati vplivajo tudi drug na drugega (Walker 1995: 95-106; Luin 1999: 40-41). Zakaj je nekdo nagnjen k igranju, se da razložiti samo s celostno analizo vseh dejavnikov, nikakor pa zgolj s pomočjo enega ali dveh.

Bližnji vzroki za igro so tisti, ki so trenutnega značaja in jih lahko dobimo pri osebi ter v njeni relaciji z igralniškim okoljem. Take vzroke lahko predstavljajo depresivnost, dolgočasje, pomanjkanje denarja, želja po prestižu in družbenem statusu, želja biti sam in brez obveznosti itd. Vsak igralec ima svoj vzrok in vsi se lahko opredelijo kot individualne potrebe. Depresivnost je npr. pogost vzrok igranja in to kljub poprejšnjim izgubam. Na ta način oseba z igro obvladuje stanje depresije. Teorija spremembe počutja loči med zavestnimi, ciljno usmerjenimi in k užitkom usmerjenimi osebami. Ta teorija trdi, da ciljno usmerjene osebe igrajo zaradi dobitkov, užitkom usmerjene osebe pa zaradi doseganja stanja prijetne

vzburjenosti. Iz tega se sklepa, da so slednji verjetno bolj nagnjeni k igranju (Walker 1995: 107-111; Luin: 41-42).

Generalna teorija o igranju predstavlja nekakšen presek in akumulacijo vseh faktorjev, ki vplivajo na nagnjenost osebe k igranju. Teorija pravi (Walker 1995: 123-130; Luin 1999: 43-44), da na priložnosti za igranje vpliva kultura, iz katere izhajajo priložnosti za igranje. Pomemben je odnos družbenega okolja in zakonska regulativa na tem področju. Pomembne so referenčne skupine, s katerimi se posameznik identificira in njihov odnos do igranja. Učenje v socialnem okolju, še posebej v družini, predstavlja osnovo za morebitno kasnejše igranje. Osebnostne lastnosti so najverjetneje odločilne pri tem, ali se bo oseba vdala igri ali ne. Krize in stresi ne predstavljajo predispozicije za igranje, jo pa okrepijo pri tistih ljudeh, ki tako predispozicijo že imajo razvito. Širitev prostega časa širi tudi obseg igranja. Družabno okolje s svojimi vplivi predstavlja pomemben faktor vpliva na obnašanje posameznika in njegovo odločitev za igranje ali vztrajanje pri igri. Psihosocialne potrebe po vzburjenosti za mnoge predstavljajo najpomembnejši motiv igranja. Spoznanja, ki jih posamezniki pridobi skozi igro, lahko zmotno vplivajo na njegovo mnenje o lastnih igralških zmožnostih in sposobnostih in tako nenormalno podaljšujejo vztrajanje pri igri.

Vzroki za vztrajanje pri igri so drugačni od vzrokov, da nekdo sploh začne igrati. Te lahko iščemo v kognitivnih vzrokih, ki se kažejo v želji po pridobivanju čim večje vsote denarja in behaviorističnih, ki se kažejo v vzburjenju. Dejstvo je, da na dolgi rok vsi igralci izgubijo, zato denar ne more biti glavni vzrok in se le-ta najverjetneje skriva v vzburjenju, ki je podprto s stalno verjetnostjo dobitkov (Brown v Walker 1995: 117). Na igralca torej vplivajo vzpodbude. Na eni strani so dobitki, ki predstavljajo pozitivne vzpodbude, na drugi strani pa izgube, ki predstavljajo prisilne vzpodbude. Potem je tu še vznemirljivost, ki predstavlja osrednji faktor vztrajanja pri igri. Če se slednji pri igralcu kombinira še s prepričanjem oz. iluzijo, da ima moč kontrole nad igro, potem ta vztraja pri igri dlje kot ostali, kar ponavadi ni najbolje.

5.5 DRUŽBENI POMEN IGER NA SREČO

Dojemanje vloge igre se od družbe do družbe razlikuje. Tako je bilo tekom zgodovine in tako je tudi danes. V antičnih grških državah so olimpijske igre predstavljale ideal. Krščanska družba pa ves čas svojega obstoja vztraja na moralni oporečnosti vseh iger na srečo z nekaj redkimi izjemami.⁶ Ne glede na vse, imajo igre pomembno vlogo v družbi. Človek v njih dobi energijo, voljo in vztrajnost, potrebno za druge delovne aktivnosti. Ko govorimo o odnosu med igro in realnim življenjem, lahko rečemo, da gre za odnos sobivanja in kompenzacije (Callois 1967/1979: 86; Luin 1999: 35).

Igra poleg razvedrila posameznika v veliki meri predstavlja tudi dokazovanje lastnih sposobnosti. Ker vsebuje elemente rivalstva in tekmovalnosti, za svoje izvajanje potrebuje družbo. Še posebne igre na srečo se zdijo atraktivnejše, v kolikor se igrajo sredi množice, ki igralca napaja z vznemirjenostjo in srhom (Callois 1967/1979: 37; Luin 1999:31). Vse štiri osnovne forme doživljanja igre predstavljajo tudi družbene vidike igre. Tako je za Agon značilno zmagovalstvo v regularni tekmi, za Aleo apatičnost in vdanost v usodo, za Mimicry transformiranje osebnosti in pretvarjanje ter za Ilinx želja po vrtočavih občutkih (Callois 1967/1979: 60). Igra predstavlja tekmovalnost, svobodo, ustvarjalnost, fantazijo in disciplino. Ludistični duh igre stimulira razvoj kulture. Preko igre človek pobegne pred vsakdanjo monotonostjo. Omogoča mu merjenje moči, potešitev hrepenenj, čustveno opojnost in vživitev v vlogo drugega. Hkrati postavlja tudi osnove reda in pravil, ki se kasneje aplicirajo tudi na realno življenje (Callois 1967/1979: 77; Luin 1999: 33).

Problemi nastopijo, v kolikor igra prestopi časovne in prostorske okvire ter postane del vsakdanjega, realnega življenja. Takrat lahko v obnašanju posameznika pride do odpovedi zavor in sposobnosti samozaščite. Prostovoljnost igre se postopoma spremeni v prisilo. Igra postane obsedenost in na ta način sama poruši svoj osnovni princip (Callois 1967/1979: 71; Luin 1999: 32). Oseba lahko postane patološki igralec in na ta način problem družbe.

Tekom zgodovine sta se vsebina in pomen iger spreminjala. Pri tem pa je narava iger ostajala enaka. Spremembe so se odražale predvsem na družbeni funkciji iger in pomenu posamezne dimenzije znotraj nje. Na ta način se je skozi igre odseval razvoj človeške družbe. Vsako

⁶ Moralno sprejemljive so loterije in tombole s karitativnim namenom.

zgodovinsko obdobje, pa tudi kulturo, je zaznamovala določena oblika iger. Tako so npr. stare kulture gojile kult maske in ekstaze, sodobna družba pa je zaznamovana s pojavom tekmovalnosti, v okviru katere maska ostaja samo še v funkciji ceremonije (Callois 1967/1979: 79; Luin 1999: 34).

Igra predstavlja neločljiv del civilizacijske kulture. Kaže se v povezanosti z institucionalnimi oblikami življenja, preko katerih se pravila igre prenašajo v družbeno življenje. Pojavljajo se celo trditve, da naj bi bila igra osnovni izvor civilizacijskih kulturnih norm (Callois 1967/1979: 83). Vendar je pri tem potrebno poudariti, da je skoraj nemogoče definirati razliko v časovnem izvoru civilizacijskih norm in igre, kar pod vprašanje postavlja navedeno trditev.

5.5.1 IGRE NA SREČO IN DRŽAVA

Skozi zgodovino je bilo vedno prisotno mnenje, da četudi igre na srečo ne počnejo nič nedovoljenega, se lahko vsemu navkljub izrodijo v sumljive dejavnosti. Pridobivanje materialnih koristi brez vloženega truda se je pogosto smatralo, in se ponekod še vedno, kot vir brezdelja in lenobe. To naj bi imelo za posledico tudi ekonomski in družbeni nered. Da bi takšne oblike nereda poskušala preprečiti, se je v dejavnost iger na srečo relativno zgodaj vmešala država (Lloansi v Luin 1999: 56). Že v času Rimskega imperija je država preko svojih pooblaščenec vodila igre na srečo. Karel Veliki je v Franciji igre na srečo prepovedal. Ludvik XIV. jih je ponovno dovolil, vendar samo za plemstvo. Meščani in delavci niso smeli igrati. Leta 1700 je bila v Franciji ustanovljena uradna loterija, ki pa jo je francoska revolucija odpravila skupaj z vsemi ostalimi igrami na srečo. Napoleon je ponovno dovolil igre, vendar le v termalnih in obmorskih turističnih krajih. Takih in podobnih dogodkov je bilo v zgodovini razvoja dejavnosti iger na srečo še mnogo. V okviru tega poglavja se jih podrobneje ne lotevamo. Zgodovina razvoja igralništva v ZDA, vključno z odnosom države do le-tega, je podrobneje opisana v naslednjem poglavju. V tem poglavju pa želimo definirati predvsem spekter intenzitet vpliva države na dejavnost iger na srečo.

Država lahko do iger na srečo vzpostavi naslednje oblike odnosa (Luin 1997: 41):

- prohibicija; bodisi v smislu delne ali popolne prepovedi iger na srečo;
- država, kot tihi opazovalec; dovoljuje privatno lastništvo in v področje ne posega z regulativo;

- država predpiše minimalno regulativo v smislu osnovnih standardov, procedur, limitov ipd. Igralništvo ostane v zasebni lasti, davki so pavšalni, nadzor pretežno interni, sankcije pa stroge;
- država predpiše podrobno zakonodajo; vrši se zunanji, državni nadzor, ki poteka na vseh ravneh s strani inšpektorjev. Poleg inšpektorjev nadzor opravljajo še razni državni odbori in komisije. Osebe igralnic je licencirano;
- država igra podjetniško vlogo; igre na srečo lahko prirejajo samo državne družbe. Dejavnost iger na srečo tako postane sredstvo monetarne in fiskalne politike. Država se za tako vlogo odloči v okoliščinah, ko meni, da bi lahko igre na srečo za družbo predstavljale nevarnost.

Kot vidimo, vključenost države v področje iger na srečo ni bila vseskozi enako močna. Gibala se je med popolno prohibicijo in skorajda popolno sprostitev dejavnosti. Aktualna politika pa v največji meri ureja dejavnost preko licenciranja oz. dodeljevanja koncesij (Thomspon 1994: 3; Luin 1999: 56). Različne države so imele in imajo različne politike do iger na srečo. V osnovi pa je odnos države do iger vedno izhajal iz religioznih temeljev, katerim je dodan pridih pragmatičnosti (Polders 1997: 67). Vsem pa je več ali manj skupno stališče, da področje urejanja dejavnosti iger na srečo spada pod izključno pristojnost države. Država mora nad igralniško dejavnostjo skrbno bdeti. Gre namreč za gospodarsko dejavnost, katere opravljanje ne predstavlja pravice, ampak privilegij. Do licence za opravljanje igralniške dejavnosti smejo biti upravičene samo osebe, pri katerih ne obstaja nikakršen sum povezave z nelegalnim početjem in aktivnostmi. Tudi, ko so licence podeljene, mora država izvajati zelo strog nadzor, saj velike vsote denarja, ki se obračajo v igralniški dejavnosti, lahko marsikoga premamijo na stranpoti. Kakršenkoli odmik od strogo določenih pravil delovanja predstavlja razpoko v sistemu, skozi katero lahko pride do infiltracije organiziranega kriminala. Ta namreč preži nad dobičkonosnimi dejavnostmi, med katere igralništvo prav gotovo spada.

6 ZGODOVINSKI RAZVOJ IGRALNIŠTVA V ZDA

Kot je bilo že povedano, so igre na srečo na ameriško celino prinesli evropski priseljenci. Dejansko pa se je na ameriški celini igralo že mnogo prej. Na ozemlju današnjega Las Vegasa so arheologi našli dokaze, da so igre na srečo tam poznali že pred dobrimi 2000 leti (Bybee 1999: 3). Priseljenci so v Ameriko prihajali v valovih in prav tako se je v valovih razvijalo tudi igralništvo. V Ameriko so se priseljevali ljudje, pripravljeni na večje tveganje kot njihovi evropski bratje, kar se je odražalo tudi na njihovih igralskih navadah ter posledično na oblikovanju ameriškega tipa igralništva, kakršnega poznamo danes in ki se bistveno razlikuje od evropskega.

Zgodovina ameriškega tipa igralništva je pravzaprav v največji meri zgodovina igralništva v ZDA. ZDA predstavljajo zibelko ameriškega tipa igralništva. Za začetek sodobnega igralništva v ZDA se smatra leto 1931, ko je Nevada prva izmed ameriških držav legalizirala igralništvo. Nevada in še posebej Las Vegas sta na tem področju uživala monopol vse do leta 1976, ko se je igralniška industrija začela razvijati še v Atlantic Cityju. V poznih osemdesetih letih je igralniška mrzlica zajela skoraj celotne ZDA. Spremenjeni družbeni odnos do igranja se je odrazil tudi na zakonodajnem področju. Sprva je Kongres sprejel Akt o regulaciji igralništva ameriških Indijancev imenovan IGRA (Indian Gaming Regulatory Act). Temu je sledila legalizacija igralništva še v številnih rudarskih mestecih in na rečnih ladjah. Do konca osemdesetih let je več kot polovica držav ZDA sprejela igralniško zakonodajo (Hsu 1999a: xiii). Te procese so seveda spremljale bučne razprave med nasprotniki in privrženci igralništva. V nadaljevanju so zaradi njihovega ključnega prispevka k oblikovanju ameriškega tipa igralništva, zgodovinsko-politično-zakonodajni razvoji igralništva v Nevadi, v New Jerseyju in v indijanskih rezervatih opisani v ločenih podpoglavjih. V ločenem podpoglavju je opisan tudi splošen razvoj rečnega in pomorskega ter kopenskega igralništva v ostalih mestih in državah.

6.1 RAZVOJ IGRALNIŠTVA V NEVADI

Leta 1861 so lokalne oblasti v Nevadi z zakonom prepovedale vse oblike iger na srečo in predpisale kazen 100 dolarjev za vsakega, ki bi bil obsojen. Resda niti ena kazen ni bila plačana. Nova državna oblast v Nevadi je leta 1864 lokalno zakonodajo, ki je prepovedovala igranje iger na srečo, zamenjala z državno prepovedjo, ki pa ni vsebovala nikakršnih sankcij. Igranje ni bilo več zločin, ampak je postalo zgolj prekršek. Že leta 1869 je Nevada postala država z legalnimi igralnicami. Leta 1909 so nasprotniki iger na srečo dosegli ponovno prepoved igranja. Od 1. oktobra 1910 je bila vsaka oblika igranja strogo prepovedana.⁷ Med leti 1910 in 1931 je igralništvo, kljub temu, da je bilo nelegalno, v Nevadi obstajalo. K temu je pomembno prispevala tudi odsotnost izvajanja sicer sprejete in veljavne protiigralniške zakonodaje. Po letu 1915 so na predlog guvernerja Oddia dovolili družabne igre in igralne avtomate, vendar le v primerih, ko se je igralo za pijačo, cigarete in druge nagrade, katerih vrednost ni presegala 2 dolarjev (Bybee 1999: 3-4). Ti ukrepi so bili sprejeti z namenom zmanjševanja ilegalnega igranja, vendar svojega namena niso dosegli.

Razširjeno ilegalno igralništvo in nacionalna recesija sta povzročila ponovno spremembo igralniške zakonodaje. Zakonodajalci so v iskanju možnih vzpodbud za obubožano gospodarstvo le-te našli v legalizaciji igralništva. Verjeli so, da bo legalizacija imela blagodejne učinke na nacionalno gospodarstvo. Leta 1931 je tako Nevada, kot prva država v ZDA, legalizirala igre na srečo (Morris in Block 1997: 663; Bybee 1999: 4; Hsu 1999a: xiii; Luin 1999: 11). Zanimivo je, da obdobje legalizacije igralništva v Nevadi sovpada z obdobjem, ko se je neuspešno končala prohibicija alkohola v ZDA, ki je trajala od leta 1920 do 1933. Eden osnovnih namenov prohibicije je bil zmanjšati obseg kriminala, učinki, ki jih je dosegla, pa so bili ravno nasprotni. Sledil je razmah kriminala. Poleg tega je le-ta prvič v zgodovini postal organiziran (Thornton 1991).

Po letu 1931 je Las Vegas postal magnet, ki je v novolegalizirane igralnice privabljal denar in ljudi. Prvo igralniško licenco je pridobila igralnica Northon Club na Freemont Streetu. Zunaj meja mesta so prvo licenco podelili Meadows Clubu, ki se je nahajal v okrožju Clark County. Sprva je mesto prostorsko omejilo igralnice. Nahajale so se lahko samo med tremi bloki na

⁷ Prepovedali so celo metanje kovanca za pijačo, kar je med tamkajšnjimi prebivalci predstavljalo ustaljeno navado.

Freemont Streetu ali pa zunaj mestnih meja (Bybee 1999: 5). Na ta način so želeli obdržati igralnice izven stanovanjskih naselij. Toda z rastjo mesta in igralniške infrastrukture je začel naraščati tudi konflikt med tistimi, ki so želeli igralnice pripeljati bliže k prebivalcem in tistimi, ki niso želeli igralnic v bližini stanovanjskih naselij.

Sočasno z legalizacijo igralništva v Nevadi se je 48 kilometrov iz Las Vegasa, na meji med Nevado in Arizono, začela gradnja Hooverjevega jezua na reki Kolorado.⁸ Dela na tem gigantskem projektu, ki so trajala vse do leta 1939, so gospodarstvu Las Vegasa prinesla veliko služb in denarja. Na projektu je delalo kar pet tisoč gradbenih delavcev. Za te delavce so zgradili celo svoje mesto, imenovano Boulder City, kjer pa je bilo igranje iger na srečo prepovedano. Gradnja jezua je pritegnila ogromno turistov, tako kot jih sam jez tudi danes. Do leta 1934 je letno število obiskovalcev jezua naraslo na 265.000, Las Vegasa pa na 300.000 (Bybee 1999: 7). V Las Vegasu se je začel razcvet turizma. Leta 1932 je bil zgrajen prvi luksuzni hotel. To je bil Apache Hotel na Freemont Streetu, ki je hkrati v Las Vegasu predstavljal prvo stavbo z dvigalom. Gospodarskega zagona Las Vegasa pa v tem obdobju ni poganjala le gradnja jezua. Ločitve so predstavljale naslednji gospodarski boom. Ista zakonodaja, ki je legalizirala igralništvo, je namreč tudi skrajšala uradno trajanje ločitvenega postopka iz treh mesecev na šest tednov, kar je množično privabljal zakonske pare, željne hitre ločitve (Bybee 1999: 7).

Freemont Street je predstavljal središče dogajanja v Las Vegasu. Tako je bilo, vse dokler ni kalifornijski hotelir Thomas Hull v okolici Las Vegasa zgradil hotela. Namesto, da bi se pridružil drugim igralnicam na Freemont Streetu, je svoj hotel El Rancho zgradil tik zunaj meja mesta, na t. i. Las Vegas Stripu. El Rancho se je odprl leta 1941 in svojim španskim stilom, igralnico, restavracijo, dvorano za predstave, velikim bazenom in bujno okolico postal prvi resort hotel v Las Vegasu (Bybee 1999: 7). Njegov uspeh je pokazal pravilno usmerjenost koncepta resort hotela v Las Vegasu in smiselnost gradnje velikih resort hotelov na praznih površinah vzdolž Las Vegas Stripa, namesto stiskanja na majhnem prostoru Freemont Streeta.

Med 2. svetovno vojno sta razvoj letalske vojaške baze Nellis ter izgradnja in delovanje tovarne magnezija povzročila močan gospodarski razvoj tudi v južnem delu Nevade. Do leta

⁸ Wikipedia, Hoover Dam. Dostopno na: http://en.wikipedia.org/wiki/Hoover_Dam (3.november 2007).

1946 je v okolici vojaške baze in tovarne magnezija začelo delovati kar nekaj igralnic, ki delujejo še danes. Prava zgodba o uspehu pa se je začela po 2. svetovni vojni. Igralnice so bile odprte štiriindvajset ur na dan in so z bleščečimi neonskimi napisi privabljale obiskovalce. Dostop do Las Vegasa je bil bistveno izboljšán na račun novega, sodobnega letališča in posodobljenih cestnih povezav. V tem obdobju se je v igralniško ponudbo začelo množično uvajati igralne avtomate (Luin 1999: 11).

Prvi luksuzni resort hotel v Las Vegasu je zgradil Benajmin »Bugsy« Seigel. Imenoval se je Flamingo (Morris in Block 1997: 671; Bybee 1999: 8; Luin 1999: 11). Slovesno je bil odprt na silvestrovo, leta 1946. Nase je opozarjal z ogromnim rožnatim neonskim napisom in podobami flamingov. Flamingo je kombiniral sofisticiran ambient igralnice iz Monte Carla in eksotično luksuznost Carribean resorta iz Miami Beacha. Kakorkoli že, ustanovitelj Flaminga, Bugsy Siegel, ni bil običajni hotelir. Skupaj s svojimi kolegi je tvoril eno najnevarnejših kriminalnih združb v celotnih ZDA. Siegel je že pred projektom Flamingo investirál v mnogo igralnic. Toda Flamingo je predstavljal nekaj veličastnega. Siegel si je pri svojih mafijskih sodelavcih zagotovil denar za investicijo in tako odkupil dvotretjinski delež v projektu kalifornijskega lastnika nočnih klubov Billya Wilkersona. Na ta način je prevzel projekt in začel uresničevati svoje sanje o luksuznem resortu, kakršnega Las Vegas še ni videl. Za izgradnjo Flaminga je najel ugledno podjetje Del Webb. Ko so bila dela zaključena, so stroški izgradnje znašali med 4 in 6 milijoni ameriških dolarjev, kar je močno presegalo prvotno zastavljen plan v višini 1 milijona dolarjev (Castelman v Bybee 1999: 9). Mafijski investitorji so bili s povečanimi stroški izgradnje zelo nezadovoljni. Še bolj so bili nezadovoljni nad Siegelovim upravljanjem Flaminga, ki je sledilo odprtju. Zaradi navedenih razlogov so ga leta 1947 dali eksekutirati. Neznani strelec je na domu Siegelovega dekleta, v mafijskem slogu, vanj izstrelil rafal krogel. Bugsy Siegel je predstavljal prvega mafijskega investitorja v igralništvu Las Vegasa (Morris in Block 1997: 671; Bybee 1999: 9). V štiridesetih in petdesetih letih je takih sledilo še kar nekaj.

Vodenje Flaminga je po Siegelovem umoru prevzel Gus Greenbaum, ki je izredno spretno obvladoval politiko odnosa z okoljem, zato je zelo kmalu postal priljubljen. S svojo ljubeznivostjo in darežljivostjo do karitativnih organizacij ter policije je kmalu pridobil ljudi na svojo stran. V kratkem obdobju je odprl še nekaj drugih hotelov, ki so bili hkrati poceni in udobni ter so gostom omogočali igranje (Luin 1999: 11). Razvijal je tudi močno ponudbo t. i.

»show business«, ki je privabljal trume obiskovalcev in spremenil Las Vegas v masovno zabaviščno prestolnico sveta.

Po umoru Bugsyja in publiciteti, ki je temu sledila, je Davčna komisija Nevade (Nevada Tax Commission – NTC) začela iskati možnosti za zaostritev pogojev pri podeljevanju licenc. Za mnenje je povprašala generalnega tožilca Allena Biblea, očeta Odbora za nadzor igralnštva v Nevadi (Nevada Gaming Control Board – NGCB). Bible je potrdil njihove tezo, da lahko od kandidata za igralniško licenco predhodno zahtevajo njegove osebne in finančne informacije, in da lahko licenco kandidatu, ki se jim zdi neprimeren, tudi zavrnejo (Bybee 1999: 9). To je pomenilo prelomnico pri podeljevanju licenc in začetek izkoreninjanja mafijskega vpliva v igralniški dejavnosti Nevade.

Razvoj Las Vegas Stripa, ki je sledil v petdesetih letih, je bil izjemno hiter. Odprli so se resorti kot so Desert Inn, Sahara and the Sands, Riviera, Dunes, New Frontier, Royal Nevada, Hacienda, Tropicana in Stardust. Tudi v središču Las Vegasa je bilo zgrajenih nekaj novih hotelov. Petdeseta leta so tako predstavljala izjemno pomembno obdobje v razvoju igralnštva Las Vegasa in Nevade kot celote. K temu pa ni prispevalo samo odprtje številnih novih hotelov in igralnic.

Senator Estes Kefauver je v okviru Kriminalno preiskovalne komisije Senata (Senate Crime Investigating Committee – SCIC), med majem 1950 in majem 1951, v mnogih mestih izvajal televizijska zaslišanja. Ta zaslišanja so problematizirala razmah organiziranega kriminala po celotni državi, s poudarkom na igralništvu, ki je bilo takrat legalizirano samo v Nevadi. Eno izmed takih zaslišanj se je odvijalo tudi v Las Vegasu in je obravnavalo številne tamkajšnje lastnike igralnic in njihove povezave z organiziranim kriminalom. V enem izmed svojih poročil je Kefauver izjavil, da se zdi jasno, »da je preveč upravljavcev igralnic v Nevadi članov obstoječih kriminalnih sindikatov ali pa imajo zgodovino tesnega sodelovanja z osebami iz podzemlja, ki take sindikate vodijo. Obstoječi sistem licenciranja ni rezultiral v smeri odvrčanja nezaželenih oblik, ampak jim je služil zgolj kot krinka za dostojno zunanjo podobo« (Kefauver v Bybee 1999: 10).

S senatorjem Kefauverjem se je strinjala tudi večina zakonodajalcev v Nevadi, kar je povzročilo, da so leta 1955 znotraj NTC ustanovili NGCB (SGCB in NGC 2006: 4). Ta je zbiral informacije in izvajal preiskovanje preteklosti kandidatov za igralniške licence. Razvoj

učinkovitega regulatornega sistema predstavlja enega od temeljnih razlogov za rast tamkajšnje igralniške industrije in njeno uspešnost tudi danes (Bybee 1999: 11).

V šestdesetih letih je bilo zgrajenih kar nekaj velikih hotelov kot so Aladdin, Ceasars, Circus Circus, Landmark, International itd. (Castelman v Bybee 1999: 11). Šestdeseta leta pa so za zgodovino igralništva v Las Vegasu pomembna predvsem zato, ker je NGCB uvedla t. i. Črno knjigo (Black Book). V njo so zapisali imena enajstih mafijcev, katerih prisotnost v igralnicah je zaradi njihovih neprimernih poslov in operacij prepovedana. John Marshal, ki je spremenil svoje prvotno ime Marchello Caifano, je bil eden izmed mafijcev, čigar ime je bilo zapisano v Črni knjigi. Ker so ga odstranili iz igralnice Desert Inn, je Marshal na zveznem sodišču tožil oblasti Nevade. Toda sodišče je potrdilo odločitev oblasti v Nevadi, da imajo pravico iz igralnic odstraniti zloglasne in nezaželenе osebe. Odločitev zveznega sodišča, da lahko država sama regulira igralništvo, je pomenila pomemben korak v razvoju močne igralniške regulative (Bybee 1999: 11).

Naslednji pomembni dogodek v šestdesetih letih je bil prihod Howarda Hughesa in njegov prevzem šestih igralnic v Las Vegasu in ene v Renu. To na bi po besedah agenta Zveznega preiskovalnega urada (Federal Investigation Bureau – FBI) Williama F. Roemerja mlajšega, strokovnjaka za organiziran kriminal, pomenilo začetek konca prisotnosti mafije v igralništvu (Roemer v Bybee 1999: 11). Do leta 1970 je Hughes prevzel hotele Desert Inn, Sands, Castaways, Frontier, Silver Slipper in Landmark v Las Vegasu in Harold's Club v Renu. V Hughesovih hotelih in igralnicah mafijsko lastništvo ni bilo prisotno (Bybee 1999: 11-12). Tako se je preko prevzemanja igralnic s strani legalnih upravljavcev postopoma izrinjalo mafijo iz igralniške industrije.

Leta 1967 je zakonodajna oblast Nevade naročila Igralniški komisiji Nevade (Nevada Gaming Commission – NGC) naj prilagodi igralniške predpise na način, da bodo morale vse igralnice letno oddajati finančna poročila, revidirana s strani neodvisnih javnih računovodij. Ista zakonodaja je omogočila podjetjem, ki so v javnem prometu (publicly traded companies), upravljanje z igralnicami, tudi če vsi delničarji nimajo licence za igralništvo. Licenciranje takih podjetij pa se je vseeno osredotočilo na preverjanje delničarjev, direktorjev in pomembnejših uradnikov. Ti dve spremembi predpisov sta v lastniški strukturi hotelov in

igralnic Las Vegasa povzročili prevlado podjetij, ki so v javnem prometu⁹. Podjetja v javnem prometu so imela možnosti najema velikih finančnih virov iz Wall Streeta, kar jim je omogočilo izgradnjo megaresortov, ki predstavljajo današnji zaščitni znak Las Vegasa (Bybee 1999: 12).

Sedemdeseta leta so zaznamovale aktivnosti čikaške mafije in njenih dveh najzloglasnejših predstavnikov, Tonyja Spilotra in Franka »Leftyja« Rosenthala. To je bilo sicer obdobje nadaljnega utrjevanja igralniških predpisov. Leta 1974 sta NGCB in NGC sprejela nove predpise, ki sta jih pripravljala vse od leta 1971. Novi predpisi so zahtevali od vsake igralnice, da razvije natančen notranji sistem nadzora postopkov ravnanja z gotovino in drugim premoženjem. Vsaka igralnica je morala biti pregledana s strani neodvisnega javnega računovodje, ki je moral potrditi, da ima igralnica vzpostavljen ustrezen sistem notranjega nadzora, ki zadovoljuje standarde NGCB. Skozi leta so se ti notranji sistemi nadzora še izboljševali in zagotovili investitorjem pregled in zaupanje v finančno poslovanje igralnic. To je še dodatno spodbudilo investiranje v igralništvo tudi s strani do tedaj nezainteresiranih virov¹⁰. Vrhovno sodišče v Nevadi (Nevada Supreme Court – NSC) je v razsojenih primerih dalo jasno vedeti, da imajo igralniške oblasti (NGCB, NGC) široka pooblastila in da mnoge pravice, ki veljajo za druge gospodarske dejavnosti, v primeru igralništva ne veljajo. Tako tudi ni možna pritožba ali obnovitev postopka na zavrnitev zahteve po igralniški licenci (Bybee 1999: 13-14).

Osemdeseta leta predstavljajo konec vpliva mafije na igralništvo Las Vegasa in Nevade. Tako so leta 1982 uspeli zlomiti verigo čikaške mafije v Stardustu. Obsodili so petnajst oseb iz podzemlja. Temu je sledila obsodba devetih upraviteljev igralnic in mafijcev, ki so imeli skrite interese v Tropicani (Bybee 1999: 14)

Vpliv mafije na igralništvo Nevade in še posebej Las Vegasa je trajal od štiridesetih let prejšnjega stoletja in v nekaterih igralnicah vse do osemdesetih let, kar se je odrazilo v precej negativni javni podobi. Zato danes mnogi še vedno povezujejo vse igralnice z organiziranim kriminalom, čeprav le-ta ni bil nikoli vpleten v vse igralnice, niti v Las Vegasu. Eliminacija organiziranega kriminala iz igralnic v Nevadi predstavlja rezultat prizadevanj številnih oseb v daljšem časovnem obdobju. Upravljavci kot so Howard Hughes, Kirk Kirkorian, Hilton

⁹ Gre za podjetja, katerih delnice kotirajo na javnih borzah.

¹⁰ Nove investitorje v igralništvo so predstavljali razni pokojninski skladi, banke, zavarovalnice itd.

Hotels, Boyd Gaming in Ramada so prevzeli igralniške operacije, ki jih je nekoč nadzirala mafija (Bybee 1999: 15). K zatrtju organiziranega kriminala je pripomogla tudi razširitev pooblastil igralniških oblasti. Seveda se je proti organiziranemu kriminalu potrebno boriti tudi naprej in mu preprečiti vsakršno možnost za ponoven vstop v sfero igranja. Ta namreč ne preneha išče nove načine infiltracije. Ena takih je lahko tudi uporaba t. i. slamnatih mož. Gre za navidezno poštene upravljalce igralnic, preko katerih organiziran kriminal pride do igralniških licenc, ki jih sam zaradi strogih kriterijev ne more pridobiti. Slamnati možje predstavljajo marionete v rokah organiziranega kriminala, za masko katerih le-ta dosega nelegalne cilje.

Z otvoritvijo Mirage leta 1989 se je v Las Vegasu začela nova era. To je era zabavišnih megaresortov, ki ponujajo široko paleto možnosti zabave in drugih aktivnosti. Las Vegas je začel graditi podobo družinske destinacije. Ne glede na omenjena prizadevanja, Las Vegas še zmeraj ostaja destinacija za odrasle, ki predstavljajo veliko večino obiskovalcev. Ostaja pojem igralniškega turizma. Vendar gostje ne prihajajo primarno zaradi igranja. Večinoma prihajajo zaradi zabave in rekreacije, čeprav jih večina preizkusi tudi srečo (Bybee 1999: 16-17).

Današnji sistem igralniških oblasti v Nevadi je sestavljen iz dveh osnovnih organov: NGC in NGCB. NGC je bila ustanovljena 1959 in je sestavljena iz petih komisarjev, ki jih imenuje guverner za dobo štirih let. Njen temeljni namen je prilagajanje igralniške zakonodaje, skladno z državno politiko, cilji in nameni. Podeljuje igralniške licence ter izvaja disciplinske sankcije zoper kršitelje predpisov, vključno z odvzemom licence. Sestaja se vsaj enkrat mesečno na javnih sejah. Z izjemo izvršnega sekretarja, ki si ga deli skupaj z NGCB, NGC nima drugega stalno zaposlenega osebja (Bybee 1999: 18; Gaming Regulation in Nevada 2006: 6).

NGCB je sestavljen iz treh članov, ki jih prav tako kot komisarje imenuje guverner, za dobo štirih let. Eden izmed članov je predsedujoči in mora imeti vsaj pet let administrativnih izkušenj. Noben član zakonodajne oblasti ali izvoljeni predstavnik katerekoli politične stranke ne sme biti član NGCB. Člani si med seboj delijo strokovna področja. En član mora imeti pravne izkušnje ali izkušnje iz uveljavljanja zakonov, drug član pa mora imeti finančne, ekonomske ali igralniške izkušnje in znanje. Predsednik ima, kot rečeno, administrativne izkušnje. NGCB ima sedem oddelkov (za preiskave, za skupno varnost, za revizijo, za

uveljavljanje prepisov, za davke in licence, za administracijo), v katerih je zaposlenih približno 400 oseb. NGCB s pomočjo svojih oddelkov nadzira nosilce igralniških licenc in njihovo spoštovanje predpisov, izvaja revizije in preiskave itd. V elektronskem laboratoriju testira nove igre. NGCB pripravlja tudi priporočila za NGC v zvezi z vsemi novimi igrami in igralnimi napravami (Bybee 1999: 19; Gaming Regulation in Nevada 2006: 7).

Postopek podeljevanja igralniških licenc poteka tako, da kandidat na NGCB vloži prošnjo in vso pripadajočo dokumentacijo. Nato Preiskovalni oddelok NGCB začne preiskovati kandidata in na koncu izdela poročilo. Dokazovanje ustreznosti kandidata poteka po načelu obrnjenega dokaznega bremena¹¹. To pomeni, da NGCB ni potrebno dokazati neustreznosti kandidata za licenco. Kandidat mora sam dokazati svojo ustreznost in to z jasnimi in prepričljivimi dokazi. Ko je izdelano poročilo Preiskovalnega oddelka in ko kandidat predloži vsa ustrezna dokazila, NGCB začne z javnim zaslišanjem ter dovoli ali zavrne zahtevo po igralniški licenci. Če NGCB zavrne zahtevo po licenci, potem mora NGC soglasno podpreti zahtevo, v kolikor želi vseeno podeliti licenco. Pravila za podeljevanje igralniških licenc namreč določajo, da se licenca ne more podeliti, v kolikor NGC ne ugotovi, da je kandidat poštena oseba z dobrimi nameni in da njene poprejšnje aktivnosti, kriminalna preteklost, sloves, navade in povezave ne predstavljajo grožnje javnemu interesu (Bybee 1999: 18). Odločitev je dokončna in v kolikor je sprejeta odločitev, da se kandidatu licenca ne podeli, to ne more biti predmet reviziji sodišča. V kolikor NGCB sproži postopek zoper nosilca licence, NGC tega zasliši in izvede postopek, podoben sojenju na sodišču. Po predstavljenih argumentih zoper nosilca licence in njegovi obrambi NGC sprejme odločitev. Obtožbe lahko zavrže kot neutemeljene, lahko pa nosilcu licence izda kazen, omejitev, pogoj, suspenz ali celo odvzem licence (Bybee 1999: 18; Gaming Regulation in Nevada 2006: 10).

¹¹ Koncept obrnjenega dokaznega bremena pomeni, da po tem, ko oseba, ki se pritožuje, izkaže in priskrbi zadostne dokaze za domnevo, da je prišlo do kaznivega dejanja, mora tožena oseba dokazati svojo nedožnost.

6.2 RAZVOJ IGRALNIŠTVA V NEW JERSEYJU

Atlantic City je mesto v New Jerseyju, ki je bilo, podobno kot Las Vegas, zgrajeno zaradi prihoda železnice. Že konec 19. stoletja je Atlantic City predstavljal znano obmorsko letovišče, kamor so se stekali tako premožni kot tudi delavski sloji. Sem so na oddih pred poletno vročino prihajali predvsem ljudje iz širšega območja New Yorka in Philadelphie. Turizem je tako že v začetku 20. stoletja predstavljal njegovo najpomembnejšo industrijo. Po koncu 2. svetovne vojne je prišlo do preobrata in začetka zatona turizma v Atlantic Cityju. Potovanje z avtomobilom in letalom je postalo mnogo cenejše. Zaradi relativne dostopnosti letalskih vozovnic so ljudje začeli potovati na bolj oddaljene destinacije, kot je bil npr. Las Vegas. Počitnice so začeli dojemati kot razvedrilo in nekaj razburljivega, zato niso več odhajali na oddih v destinacije, ki so jih obiskovali že zadnjih deset ali dvajset let. Tudi infrastruktura Atlantic Cityja se je ob odsotnosti renovacij in novih investicij nezadržno starala in postajala neprivlačna. Veliko dogodkov in prireditvev, ki so bili do tedaj ekskluzivni, je postalo obče dostopnih preko televizije. To je še dodatno zmanjšalo zanimanje za obisk. Do začetka šestdesetih let je Atlantic City zaradi drugih, bolj konkurenčnih destinacij in zastarele infrastrukture, ostal le še blede senca tega, kar je bil v preteklosti. V zgodnjih sedemdesetih letih prejšnjega stoletja je tako predstavljal eno najbolj revnih okrožij v državi New Jersey. (Wortman 1999: 25-26; Schwartz 2007).

Zaskrbljeni politični voditelji, poslovneži in drugi državljani so zaradi slabih gospodarskih razmer v mestu ustanovili Odbor za ponovno izgradnjo Atlantic Cityja (Committee to Rebuild Atlantic City – CRAC). Da bi mestu ponovno povrnilo podobo zlatih časov, so začeli podpisovati peticijo za izvedbo državnega referenduma o legalizaciji igranja. Prvi referendum je bil za podpornike legalizacije igranja popolni poraz. Zato se je CRAC odločil za agresivnejši pristop in najel oglaševalsko agencijo, ki naj bi podučila državljane o igranju in vplivala na njihov glas za legalizacijo igranja. V naslednjih letih so naleteli na kar nekaj negativnih odzivov pristojnih organov. Prebivalci severnega, bolj razvitega dela New Jerseyja, so se zavedali, da južni predeli gospodarsko zaostajajo in predstavljajo zgolj porabnika proračunske pomoči. Zato so bili naklonjeni legalizaciji igranja, ki bi izboljšala gospodarsko situacijo tudi v južnih predelih. Hkrati pa so se predvsem lastniki zemljišč bali, da bodo zaradi bližine igralnic cene njihovih nepremičnin padle. Kakorkoli, CRAC je uspel zagotoviti drugi referendum o legalizaciji igranja, ki je bil tudi mnogo bolj specifičen.

Bilo je natančno določeno, da naj bi bile igralnice v privatni lasti in hkrati pod javnim nadzorom ter omejene zgolj na območje Atlantic Cityja. Davki, pridobljeni iz naslova igralniške dejavnosti, naj bi se stekali v programe za pomoč starejšim in obnemoglim. Z drugim referendumom je CRAC uspel zagotoviti potrebno dvotretjinsko podporo. Tako je bilo novembra, leta 1976, igralništvo v New Jerseyju legalizirano (Wortman 1999: 27; Piccolo 2007: 1; Schwartz 2007).

Odzivi na legalizacijo igralništva so bili zelo zanimivi. Lastniki, ki so prodajali svoje nepremičnine, so zahtevane cene kmalu podvojili. Trgovine s spominki in darili na Boardwalku so začele prodajati spominke, s katerimi so razglašale Atlantic City za igralniško prestolnico sveta. To so počeli že skoraj dve leti, še preden je bila sploh odprta prva igralnica. Zmotno so namreč pričakovali, da si bodo turisti prihajali ogledat bodoče igralniško mesto (Wortman 1999: 27-28). Zato so bili kmalu razočarani, ker ekonomskih učinkov legalizacije še ni bilo čutiti.

Referendum je imel zanimive posledice tudi za vlado. V vladi namreč nihče ni vedel dovolj o igralništvu, da bi lahko začrtal ustrezno zakonodajo, kaj šele celostno strategijo. Zaradi časovne stike in nujnosti čimprejšnjega sprejetja ustrezne zakonodaje ter predpisov, je guverner v sodelovanju z zakonodajno oblastjo ustanovil t. i. Blue Ribbon Panel – panel, ki je proučil izkušnje držav, ki so igralništvo že legalizirale. Tako so zavrgli prakse, ki drugje niso delovale in sprejeli tiste, ki so, ter nekako oblikovali Igralniški statut New Jerseyja (New Jersey Gambling Statute – NJGS). Seveda je ta vseboval tudi nekaj posebnosti. Kar nekaj nalog in pooblastil, povezanih z igralništvom, je bilo prenesenih na zakonodajno oblast. Javnost je namreč zahtevala, da so predpisi tako striktni, da onemogočijo kakršnokoli infiltracijo organiziranega kriminala v igralniško dejavnost. Posebnost je predstavljala tudi zavezanost igralnic k zaposlovanju na podlagi Standardov enakih zaposlitvenih možnosti (Equal Employment Opportunity – EEO). Spoštovanje teh standardov je bilo vezano na podeljevanje igralniških licenc. Igralniške licence in licence za delo v igralnici so predstavljale privilegij in ne pravico. To pomeni, da je bilo breme dokazovanja ustreznosti preloženo na ramena prosilcev oz. kandidatov za licence. Igralnice so morale zaposlovati lokalno prebivalstvo. Na ta način so hoteli preprečiti enostavno uvažanje že usposobljene delovne sile iz Nevade. Praktično usposabljanje je predstavljalo pogoj za pridobitev licence. Igralnice so morale lokalnim delavcem, ki so ustrezali pogojem in opravili praktične preizkuse, zagotoviti ustrezno napredovanje na delovnem mestu. Eden izmed civilnih

voditeljev, povezanih s CRAC, je na Odbor za visoko šolstvo New Jerseyja (New Jersey Board of Higher Education – NJBHE) poslal zahtevo po ustanovitvi igralniškega študijskega programa v okviru javnega kolidža v Atlantic Cityju. To se je tudi uresničilo in kolidž je postal prva javna institucija v državi, ki je izobraževala po akreditiranih programih za poklice delilec, nadzornik in serviser igralnih avtomatov. Igralniško-karierni inštitut (Casino Career Institute – CCI), ki je bil ustanovljen v okviru tega javnega kolidža, uspešno deluje še danes (Wortman 1999: 28-29).

Kmalu po legalizaciji igralništva je družba Resorts International začela z obnovo Chalfone-Haddon Hall Hotela, v katerega renovacijo je bilo vloženih 77 milijonov dolarjev. V obdobju obnove je guverner imenoval Komisijo za nadzor igralništva v New Jerseyju (New Jersey Casino Control Commission – NJCCC), ki jo je potrdila tudi zakonodajna oblast. NJCCC je nemudoma pričela s pripravo pravil, povezanih z delovanjem igralnic, delovanjem igralnih avtomatov, izobraževanjem in spremljevalnimi dejavnostmi. Ustanovljena je bila tudi Divizija za uveljavljanje igralništva v New Jerseyju (New Jersey Division of Gaming Enforcement – NJDGE). Ta naj bi zagotavljala nadzor nad spoštovanjem sprejete zakonodaje in drugih predpisov s področja igralništva. Jedro te skupine je predstavljala Državna policija New Jerseyja (New Jersey State Police) ob pomoči upokojenih policistov, ki so bili najeti kot civilni agenti (Wortman 1999: 29-30).

Obdobje od sredine leta 1977 pa do odprtja prve igralnice je predstavljajo eno najbolj napetih in razburkanih obdobj v zgodovini Atlantic Cityja. Poleg tega, da so se državne oblasti trudile s pripravo ustrezne zakonodaje in pravil s področja igralništva, so se med javnostjo širile razne govorice. Pojavljale so se različne teorije o tem, kako zaslužiti s prihodom igralništva ipd. Številne špekulacije o možnih lokacijah igralnic so povzročile močno nihanje cen nepremičnin. Na tisoče ljudi se je vpisovalo na razne tečaje, da bi se naučili čim več o tej novi dejavnosti in tako kaj zaslužili. Številni ljudje so se preseljevali v okrožje Atlantic Cityja, da bi zadostili kriterijem za pridobitev licence za delo v igralništvu, ki jih je postavil NJCCC (Wortman 1999: 30).

Osemnajst mesecev po legalizaciji igralništva, 26. maja 1978, ob deseti uri dopoldne, je bila odprta prva igralnica v Atlantic Cityju. To je bil Resort International, lociran na Boardwalku (Piccolo 2007: 2; Schwartz 2007). Že prvi dan je prišlo do neverjetnega presenečenja. Pred vrati igralnice so se vile ogromne kolone, ki niso ponehale kar nekaj tednov. V nasprotju s

pričakovani se je izkazalo, da večina obiskovalcev ni prišla le na ogled, temveč so prišli igrati. V začetnem obdobju je bila igralnica čez teden odprta osemnajst ur, čez vikend pa dvajset ur. Ne glede na dan in uro so bile vse igralne mize in avtomati zasedeni. Promet je bil tako velik, da igralnica ni mogla urediti finančne bilance za prvih nekaj dni še ves naslednji mesec, ker enostavno ni imela dovolj licenciranih ljudi, ki bi lahko preštevali denar (Wortman 1999: 31).

Eksploziven uspeh Resort Internationala je povzročil eksplozijo igralniškega razvoja po vsem mestu. Graditi so se začeli novi hoteli, igralnice in rekreativni objekti. Razvoju igralništva v Atlantic Cityju so se priključile uveljavljene igralniške družbe iz Las Vegasa kot so Caesar's, Bally's, Sands in Harrah's, pa tudi druge prepoznavne družbe kot je npr. Playboy (Wortman 1999: 31; NJCCC 2007a). Do danes je bilo odprtih 13 igralnic, od katerih jih trenutno deluje 12.

Igralnice Atlantic Cityja so na širšem območju srednjega Atlantika našle tržno nišo in si tako zagotovile sloves igralniške prestolnice Vzhoda. Atlantic City je postal drugi največji igralniški center v ZDA, takoj za slavnim Las Vegasom. Legalizacija igralništva je povzročila dramatičen preporod turizma v Atlantic Cityju. Leta 1985 ga je obiskalo kar 29 milijonov turistov, kar pred legalizacijo niso upali napovedati niti največji podporniki igralništva. Igralništvo je neposredno ustvarilo preko 50 tisoč novih delovnih mest in privabilo milijarde dolarjev investicij. Investicije so se izkazale kot zelo donosne, saj so skokovito naraščali tudi prihodki (Schwartz 2007). Že v prvem letu delovanja je Resort International zabeležil 156 milijonov dolarjev prihodkov. V letu 2006 pa je dvanajst delujočih igralnic zabeležilo kar dobrih 5 milijard dolarjev prihodkov (NJCCC 2007b). To v 28 letih predstavlja več kot 32-kratno povečanje prihodkov, ali povprečno 114 odstotno letno rast. Od igralništva posredno služijo tudi spremljevalne dejavnosti kot so gostinstvo, prodajalne spominkov itd. Številnih izboljšav je bila deležna javna infrastruktura. Izboljšale so se prometne razmere, zgradila številna nova stanovanja, uredil javni promet itd. Igralništvo v Atlantic Cityju tako danes predstavlja hrbtenico njegovega gospodarstva.

Tako kot ob začetku legalizacije, je tudi danes sistem nadzora nad igralništvom New Jerseyja v rokah dveh najpomembnejših organov. To sta NJCCC in NJDGE. NJCCC je organ, namenjen zagotavljanju izvajanja Akta o nadzoru igralništva (Casino Control Act – CCA) in drugih predpisov s področja igralništva v New Jerseyju. Vse to počne z namenom zagotavljanja javnega zaupanja v kredibilnost in integriteto igralniške industrije in njenih

poslov. NJCCC spodbuja kontinuirani razvoj turistične in kongresne dejavnosti, ki skupaj z igralništvom predstavlja že prej omenjeno hrbtenico gospodarstva ne samo v Atlantic Cityju, ampak v celotni državi New Jersey. NJCCC je sestavljen iz petih članov - komisarjev, ki jih imenuje guverner in potrdi zakonodajna oblast. Komisarji so imenovani za dobo petih let. Največ trije, od skupno petih komisarjev, lahko prihaja iz vrst iste politične stranke. To preprečuje prevlado določene politične opcije znotraj organa. NJCCC se je na začetku svojega delovanja uprla ugotovitvam Blue Ribbon Panela in z njegovo pomočjo postavila okvir predpisov. Ti prepisi so se do leta 1995 le malo spreminjali. Tega leta so predpise spremenili tako, da za pridobitev licence za delo v igralništvu ni več potrebno praktično usposabljanje. Prav tako se je opustil nadzor nad dejavnostmi, ki predstavljajo t. i. poslovne odločitve upravljavcev igralnic. Ti namreč sklepajo posle tudi zunaj New Jerseyja, zato tako početje ni bilo več smiselno (Wortman 1999: 33-34; NJCCC 2007c).

NJDGE je bila ustanovljena leta 1977 v okviru CCA (NJDGE 22007). Predstavlja telo, katerega namen je zagotovitev spoštovanja zakonodaje in drugih predpisov s področja igralništva. Primarno je sestavljena iz predstavnikov Državne policije New Jerseyja in civilnih agentov. Njihove naloge predstavlja nadzor in preiskovanje lastnikov igralniških licenc, vzdrževanje liste nezaželenih gostov igralnic, aretacija in pregon storilcev kaznivih dejanj v igralnicah in sodelovanje z zveznimi agencijami za uveljavljanje zakonov. NJDGE za NJCCC opravlja predvsem svetovalne funkcije. Podaja priporočila glede podeljevanja in odvzemanja igralniških licenc. NJCCC ni zakonsko vezan na ta priporočila, jih pa pogosto upošteva. To, da NJDGE znotraj igralnic preganja kriminalce, predstavlja tudi zmanjšanje obremenitev za same upravljalce igralnic, ki bi lahko bili v primeru samostojnega pregona obtoženi napačnega ravnanja (Wortman 1999: 34).

Atlantic City trenutno predstavlja igralniški trg številka dve v ZDA. Verjetno ne bo nikoli postal številka ena. Dejstvo pa je, da v krogu 500 kilometrov okoli Atlantic Cityja živi kar 25 odstotkov populacije ZDA. In to zagotovo predstavlja dobro popotnico za nadaljnji razvoj. Resda se igralniška industrija razvija tudi v sosednjih državah. Toda Atlantic City ima pred njimi pomembno prednost. To je lokacija (Wortman 1999: 39).

6.3 RAZVOJ IGRALNIŠTVA V INDIJANSKIH REZERVATIH

Zgodovina ameriških Indijancev zagotovo ne predstavlja vesele zgodbe. To še posebej velja za obdobje po prihodu evropskih priseljencev na ameriško celino. Pred prihodom Kolumba je na ozemlju ameriške celine živelo več 10 milijonov ameriških Indijancev, ki so bili razdeljeni na več kot 500 plemen in so zasedali skoraj celotno Severno Ameriko. Po koncu vojn s priseljenci je njihovo število drastično upadlo pod 250.000 (Thompson 1999a: 41-42; NIGA 2006: 5). Po sklenjenem miru so ameriški Indijanci izgubili večino svojega ozemlja. Omejili so jih na rezervate, ki so ponavadi obsegali tiste kose zemlje, ki jih beli priseljenci niso želeli. V drugi polovici 20. stoletja se je položaj ameriških Indijancev začel izboljševati. Do danes je njihovo število naraslo na dobrih 400.000 (Andre 1997: 233). Kljub vsemu ameriški Indijanci še vedno predstavljajo najrevnejšo etnično skupino v ZDA. Tudi v smislu izobrazbenih ravni se nahajajo globoko pod ameriškim povprečjem. Nezaposlenost pa je preko 40-odstotna.

Ameriška politika do prvotnih naseljencev se je začela spreminjati v šestdesetih letih, s prihodom predsednika Kennedyja in za njim Johnsona ter Nixona. Vsi so si prizadevali za avtonomijo in samozadostnost indijanskih plemen. Glavno spremembo je predstavljalo spoznanje, da ni nič narobe, če ameriški Indijanci ohranijo svojo kulturo in identiteto ter da jih ni smiselno siliti v programe asimilacije skupaj z ostalim prebivalstvom. Politika paternalizma do ameriških Indijancev se je postopoma preoblikovala v politiko samopomoči. Želeli so jih narediti sposobne skrbeti same zase. Na zakonski ravni prelomnico v tem smislu predstavlja Akt o indijanski samoodločbi in izobraževalni pomoči (Indian Self Determination and Education Assistance Act – ISDA) (Deller in Chen 1997: 248; Thompson 1999a: 45). Ameriški Indijanci so lahko začeli kupovati zemljo, nadzirati svoje šole in samostojno razpolagati s sredstvi, ki so jih pridobili iz zveznega proračuna. Vendar vse te aktivnosti niso imele pričakovanih rezultatov. V rezervatih še vedno ni bilo osnovne infrastrukture, ustreznih bivalnih kapacitet in zdravstvene oskrbe. V začetku devetdesetih let pa se je v rezervatih pojavila nova dejavnost, ki je izhajala iz posebnega statusa ameriških Indijancev na zvezni ravni (Thompson 1999a: 45). To je bilo igralništvo.

Igre na srečo ameriškim Indijancem vsekakor niso predstavljale novega pojava. Te so predstavljale del njihove kulture že od samih začetkov (SYBCI 2007). Kljub navedenim dejstvom pa se je komercialno igralništvo med ameriški Indijanci pojavilo šele v začetku

sedemdesetih let prejšnjega stoletja. Takrat so plemena začela organizirati dobrodelne igre. Nagrade, za katere se je igralo, so lahko bile vredne le do višine, ki jo je določila posamezna država. Toda leta 1978 se je pleme Seminole iz Floride odločilo, da finančnih omejitev glede višine nagrad ne bo spoštovalo in začelo izvajati igro bingo, katere nagrade so znašale več deset tisoč dolarjev. Lokalne oblasti nad tem seveda niso bile navdušene. Tamkajšnji šerif Robert Butterworth je celo vložil kriminalno obtožnico zoper pleme. To dejanje je vodilo v serijo podobnih tožb, ki so svoj epilog doživele leta 1981, ko je zvezno sodišče ameriškim Indijancem dovolilo izvajanje iger brez državnih omejitev. Plemena po vseh ZDA so se tega zavedla in začela izkoriščati svoj poseben status. Igralništvo se je kmalu pojavilo v skoraj vseh rezervatih. Razen notranjega, nadzora nad igrami takrat skorajda ni bilo. Zato je hitro prišlo do infiltracije organiziranih kriminalnih skupin v igralniško dejavnost ameriških Indijancev. Zadeva se je zaostрила do te mere, da je ameriški Kongres začel proučevati možnosti nadzora nad igralništvom v rezervatih. Plemena so ostro nasprotovala temu, da bi katerakoli država imela nadzor nad njihovim igralništvom. Med tem je zadeva prišla celo na Vrhovno sodišče, ki je razsodilo, da je igralništvo v skladu z zvezno politiko samopomoči. Dodalo je, da se igralništvo v rezervatih sme regulirati zgolj in samo na zvezni ravni, s sklepi Kongresa. Na koncu so le dosegli kompromis. Kongres je sprejel Akt o regulaciji indijanskega igralništva (Indian Gaming Regulatory Act – IGRA), ki ga je predsednik Regan podpisal 7. oktobra 1988 (Anders 1997: 233; Deller in Chen 1997: 247; Thompson in Dever 1997a: 302; Kelly 1997: 215; Luin 1999: 13; Thompson 1999a: 48).

Namen sprejetja IGRA je bil pripraviti zakonodajno osnovo za izvajanje igralništva v rezervatih, kar naj bi omogočilo ekonomski razvoj in samozadostnost plemen. Nadalje je Kongres z IGRA zaščitil plemenske interese pred organiziranim kriminalom in zagotovil, da so se igralniški prihodki tudi v resnici stekali k pripadnikom plemen. Nosilec izvajanja igralniške dejavnosti v rezervatu je lahko samo pleme in nikakor ne posameznik (Borromeo 2003: 13). Na podlagi IGRA je bila ustanovljena tudi tričlanska Nacionalna indijanska igralniška komisija (National Indian Gaming Commission – NIGC). Ta je sestavljena tako, da sta dva izmed treh članov ameriška Indijanca. NIGC je dobila pooblastilo, da regulira vse oblike iger v rezervatih in da širi splošna pravila igralništva v rezervatih. Igranje v igralnicah je bilo regulirano na podlagi pogajanj in dogovora z vlado posamezne države, v kateri se je pleme nahajalo (Thompson in Dever 1997: 302; Thompson 1999a: 48-49).

IGRA je uokvirila tri razrede iger. Razred I vsebuje igre za majhne nagrade med člani plemen. Vsebuje tudi tradicionalne plemenske igre, ki se igrajo ob posebnih praznikih in obredih. Te igre v popolnosti regulirajo plemena sama. Razred II vsebuje igro bingo in njene različice, kot tudi igre z odpiranjem kart (pull-tab cards) ipd. Tudi nekatere druge igre s kartami, kot npr. poker, sodijo v ta razred, vendar pod pogojem, da v igri ne sodeluje banka in se torej igrajo med igralci brez sodelovanja igralnice. Plemena lahko izvajajo igre iz razreda II, v kolikor v država dovoljuje take igre katerikoli organizaciji ali entiteti. Dovoljenje mora izdati predsednik NIGC, NIGC pa tudi izvaja nadzor in preiskave na objektu in med zaposlenimi. NIGC izvaja nadzor v obdobju treh let. Po tem obdobju lahko pleme zaprosi za samonadzor na igrami razreda II. Večini plemen je bila taka prošnja tudi ugodno rešena. Razred III vsebuje vse igre, ki jih ne vsebujeta razreda I in II. V osnovi razred III zajema vse posebne igre na srečo, ki se igrajo v igralnicah, kot so npr. blackjack, ruleta, igralni avtomati itd. Ta razred zajema tudi loterije in stave na različnih dirkah. Igre razreda III se lahko igrajo samo, če ima pleme ustrezno dovoljenje in če država te igre dovoljuje katerikoli organizaciji ali entiteti. Pred izvajanjem takih iger mora pleme z državo skleniti dogovor, v katerem natančno določita pogoje izvajanja in nadzora. V kolikor se država o izvajanju iger razreda III s plemenom noče pogajati, je za pogajanje pooblaščen zvezno sodišče (Deller in Chen 1997: 248-249; Kelly 1997: 216; Thompson 1999a: 49-50).

Leta 2006 je od skupno 562 obstoječih plemen na ozemlju ZDA, 223 plemen upravljalo s 423 igralniškimi zmogljivostmi, od tega 294 igralnicami in 129 bingo dvoranami. Posredno in neposredno so v letu 2006 generirali 670.000 zaposlitev (od tega 248.000 neposredno) in ustvarili 25,7 milijard dolarjev prihodkov (NIGA 2006: 5-6). S temi gospodarskimi kazalci so indijanska plemena postala pomemben igralec v ameriškem političnem prostoru. Mnoga plemena imajo v Washingtonu DC celo svoje lobiste in aktivno sodelujejo v političnih procesih in predsedniških kampanjah. Prihodki, ki so jih pridobili iz naslova igralništva, pa so bistveno pripomogli tudi k izboljšanju življenjskih razmer v rezervatih. Usmerjeni so bili predvsem v programe za hrano, za ureditev bivalnih razmer, zdravstvene programe ipd. Številke tudi nazorno kažejo povečanje zaposlitvenih ravni. Igralniške prihodke so nekatera plemena investirala tudi v neigralniške posle. Tako so zgradila hotele, proizvodne obrate, farme, laboratorije, nakupovalne centre ipd. Igralništvo je plemenom omogočilo lastno izbiro načina in smeri razvoja. Seveda je igralništvo ameriškimi Indijancem s seboj prineslo tudi negativne plati. Zunanji, neindijanski akterji pogosto želijo izkoristiti igralnice v rezervatih za lastne koristi. Na nek način se jim je zmanjšala suverenost, saj morajo zaradi izvajanja

igralniške dejavnosti v nekaterih državah državni policiji dovoliti jurisdikcijo nad njihovimi rezervati. Rezervati so sedaj postali odprti tudi za tujce. Pojavile so se tudi številne družbene posledice igranja, ki pa so za ameriški tip igranja kot celoto podrobneje opisana v svojem poglavju.

6.4 RAZVOJ DRUGEGA IGRALNIŠTVA V ZDA

Uspeh igranja v Las Vegasu, Atlantic Cityju in indijanskih rezervatih je predstavljal katalizator razvoja igranja tudi v ostalih predelih ZDA. Tako je povzročil razvoj rečnega igranja in drugega neindijanskega igranja na kopnem posameznih držav ZDA. Seveda se zaradi zvezne ureditve ZDA igralniška zakonodaja in predpisi med posameznimi državami razlikujejo. Zato v nadaljevanju sledi kratek pregled zgodovine in zakonodaje rečnega in pomorskega ter drugega neindijanskega igranja na kopnem.

6.4.1 RAZVOJ REČNEGA IN POMORSKEGA IGRALNIŠTVA

Začetki rečnega igranja segajo že v osemdeseta leta 19. stoletja, ko so po Mississippiju in drugih rekah Ohia pluli parniki, na katerih se je igralo. Zaradi razmaha kriminala na takih ladjah so države sčasoma prepovedale rečno igranje. Kakih sto let kasneje pa so dejavnost v turistične namene ponovno začele oživljati. Ladje so privlačne za igralniško dejavnost predvsem zaradi svoje nostalgčnosti, hkrati pa imajo ljudje občutek, da jih je zaradi omejenega prostora lažje nadzirati. Domačini tudi nimajo bojazni, da se bo njihova skupnost čez noč spremenila v Las Vegas ali Atlantic City. Trenutno rečno igranje deluje v šestih državah. Prva je igranje leta 1989 legalizirala Iowa, sledile pa so ji Illinois (1990), Mississippi (1990), Louisiana (1991), Missouri (1992) in Indiana (1993) (Hsu 1999b: 64-79).

Vse države so sprejele posebne akte o regulaciji igranja. Na podlagi teh aktov so ustanovile tudi posebne komisije, ki vršijo nadzor nad igranjem in podeljujejo ter odvzemajo licence. V odvisnosti od zakonodaje posamezne države lahko za licence zaprosijo neprofitne, ali tudi profitne organizacije. Število licenc je ponavadi omejeno. Države tudi različno določajo odstotek prihodkov, ki ga nosilec licence mora odvajati državi. V nekaterih državah velja omejitev višine posamezne stave, kot tudi omejitev skupne količine denarja, ki jo posameznik lahko izgubi. Nekatere omejujejo število ladij, ki lahko plujejo po reki.

Nekatere države sploh ne zahtevajo plovbe ladij in so lahko te permanentno zasidrane na pomolu. V bistvu so nekatere igralnice dobesedno zgrajene na pomolu (Hsu 1999b: 64-80). Seveda obstajajo še številne druge posebnosti, ki pa za analizo zgodovinskega razvoja ameriškega tipa igralništva niso ključnega pomena.

Igralniška dejavnost se odvija tudi na pomorskih ladjah (križarkah, čezoceanskih ipd.). Danes take igralnice obstajajo na številnih ladjah, ki vplujejo v ameriška pristanišča. Igralništvo se lahko odvija samo na odprtem morju, torej izven teritorialnih voda ZDA. Ko so ladje zasidrane v pristaniščih, igranje ni dovoljeno. Večina teh ladij ni v lasti ameriških družb, saj je leta 1949 kongres sprejel zelo strog zakon, ki je prepovedal igranje na ladjah, ki plujejo pod ameriško zastavo. Leta 1992 je bil ta zakon spremenjen, tako da lahko danes tudi ameriške ladje izvajajo igralniško dejavnost, kadar so v mednarodnih vodah. Za pridobitev take igralniške licence obstaja le malo omejitev, prav tako pa ne padejo pod nadzor ustreznih oblasti. Vendar so večje družbe, ki upravljajo z igralnicami, na pomorskih ladjah vzpostavile lastne nadzorne mehanizme. Tako ponavadi omejujejo višino stav in količino denarja, ki ga lahko posameznik zaigra. Še pred sprejetjem zakona, leta 1992, so obstajale ladje, ki so se zasidrale tik izven teritorialnih voda ZDA, tako da so bile še vidne iz kopnega. Z bleščečimi lučmi so vabile igralce na kopnem, da so se z vodnimi taksiji odpravljali nanje in igrali. Zakonodaja iz leta 1992 je omogočila tudi delovanje ladij, ki v pristanišču vkrcajo potnike – igralce, jih odpeljejo v mednarodne vode, tam izvajajo igralniško dejavnost in jih nato, ne da bi vmes vplule v kako drugo pristanišče, izkrcajo nazaj v prvotno pristanišče (Thompson 2001: 76-79).

6.4.2 RAZVOJ DRUGEGA NEIDIJANSKEGA IGRALNIŠTVA NA KOPNEM

Poleg Nevade in New Jerseyja je neidijansko igralništvo legalizirano še v 9 drugih državah ZDA. To so Južna Dakota, Kolorado, Iowa, Illinois, Indiana, Louisiana, Mississippi, Missouri in Michigan (AGA 2007a: 4). Južna Dakota in Kolorado sta se spremenila iz starih rudarskih mestec s propadajočim gospodarstvom v igralniški mesti z omejenimi stavami. Omejene stave so definirane kot stave, ki ne presegajo pet dolarjev na igralnem avtomatu, blackjacku ali pokru. V Južni Dakoti mora vsaka igralnica ponujati tudi spremljevalne dejavnosti kot so prodaja spominkov, gostinstvo, trgovine itd. Louisiana je vzporedno z rečnim igralništvom legalizirala tudi kopensko. Iowa dovoljuje igralne avtomate ter pasje in konjske dirke. V

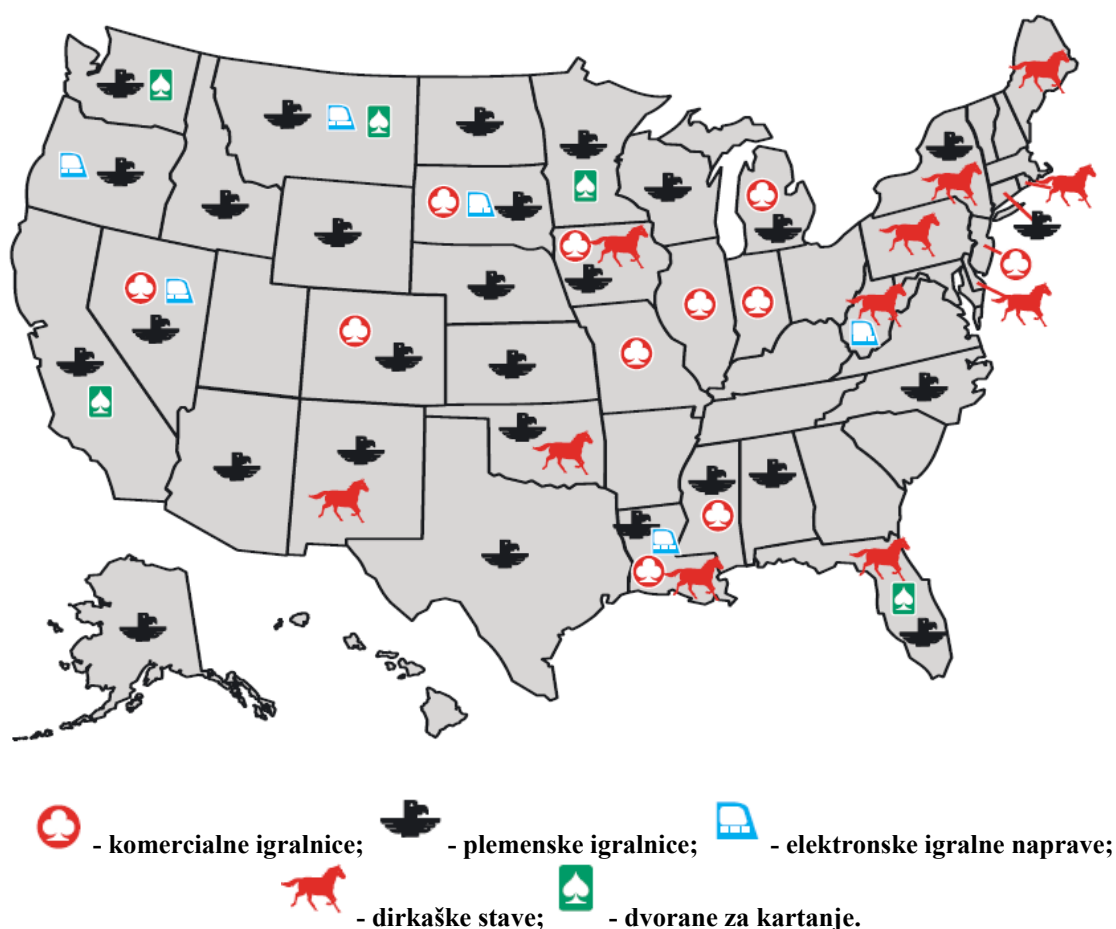
Michiganu je igralništvo dovoljeno le v mestih z 800.000 ali več prebivalci. Prav tako mora večina volivcev določenega mesta podpreti prihod igralništva (Harris 1997: 384; Hsu 1999b: 81-88).

Vse države so pred legalizacijo sprejele akt o regulaciji igralništva, na podlagi katerega so ustanovile posebne komisije za nadzor nad spoštovanjem igralniške zakonodaje in predpisov ter podeljevanje in odvzemanje licenc. Podobno kot v primeru rečnega igralništva, postavljajo različne omejitve in pogoje, ki se od države do države razlikujejo.

6.5 RAZCVET IGRALNIŠTVA V DEVETDESTIH LETIH

Do pravega razcveta igralništva v ZDA je prišlo šele v devetdesetih letih. Danes večina držav ZDA dovoljuje vsaj neko omejeno obliko igralništva, večina prebivalcev pa ima igralnico od svojega prebivališča oddaljeno največ nekaj ur vožnje z avtomobilom. V ZDA (Slika 1) trenutno komercialne igralnice delujejo v 11 državah, dirkaške stave so mogoče prav tako v 11 državah, plemenske igralnice se nahajajo v 28 državah, dvorane za kartanje imajo v 5 državah, elektronske igralne naprave pa v 6 državah (AGA 2007a: 4). Zanimivo je, da se velika večina novih igralnic ni odprla v Las Vegasu in Atlantic Cityju, ampak v državah, ki so na novo legalizirale igralništvo. Nova igralska ponudba se pojavlja predvsem na območjih, kjer je industrija propadla oz. na manj razvitih in ruralnih območjih (Luin 1999: 14).

Slika 1: Države ZDA, ki dovoljujejo katero izmed oblik igralništva



Vir: American Gaming Association – AGA (2007a): State of the States. The AGA Survey of Casino Entertainment, str. 4. Dostopno na http://www.americangaming.org/assets/files/aga_2007_sos.pdf (6. november 2007).

Razcvet igralništva se je odrazil tudi na skupnih prihodkih iz tega naslova. Po podatkih Ameriškega igralniškega združenja (American Gamin Association – AGA) so skupni prihodki iz naslova igralništva v letu 2006 znašali kar 32,4 milijard ameriških dolarjev (AGA 2007b). To samo od leta 1995 predstavlja skoraj podvojen skupni prihodek. Prikazana ekspanzija igralništva v ZDA je posledica tako politične podpore in finančnih vlaganj v razvoj igralništva, kot tudi spreminjanja življenjskih vrednot in načinov življenja ameriškega prebivalstva. Še ne daleč nazaj je igralništvo predstavljalo nezakonito dejavnost, ki jo je bilo potrebno preganjati in se je sramovati, danes pa države kar tekmujejo v uvajanju čim bolj atraktivnih oblik igralništva (Luin 1999: 15).

Na zvezni ravni je povprečna letna rast igralništva kar 15-odstotna in se vzpenja hitreje kot v katerikoli drugi gospodarski panogi. Igralnice v ZDA danes poslujejo pod ugodnimi pogoji. Še večje dobičke in optimizacijo poslovanja jim omogoča avtomatizacija igranja, ki preko elektronskih naprav prinaša t. i. »instant« ali »Mc Gambling« tip igralništva. Avtomatizacija igralništva vpliva na zmanjševanje števila zaposlenih. Tudi številne državne loterije se elektronizirajo. Na ta način postaja meja med klasičnimi igralnicami in loterijami vse bolj zabrisana. Masovna uvedba elektronskih igralnih avtomatov je vplivala tudi na karakter igralnic. Te so postale atraktivne zabaviščno-igralniške veleblagovnice, polne igralnih avtomatov, namenjenih masovni potrošnji manj veščih igralcev (Goodman v Luin 1999: 14). Takšna oblika igralniške ponudbe je postala privlačna za širšo populacijo ljudi, ki sicer v preteklosti ni predstavljala pomembnega segmenta igralcev. To so mlajši, ženske, neizkušeni igralci itd.

Ne glede na pojav masifikacije uporabnikov igralništva v ZDA, le-to za ponudnike še vedno ostaja privilegiran posel. »Ne obstaja pravica izvajati igralniškega posla« (Bybee 1999: 17). Če večina gospodarskih dejavnosti deluje po načelih pravice, ne privilegija in ne more biti regulirana zunaj teh okvirjev, potem za igralništvo to ne velja. Za opravljanje igralniške dejavnosti veljajo posebna pravila in ostrejši nadzor. To je pa zaradi možnosti infiltracije organiziranega kriminala tudi edino smotno.

7 EKONOMSKE IN DRUŽBNE POSLEDICE IGRALNIŠTVA

Ameriški tip igranja se je začel razvijati s prihodom evropskih priseljencev, čeprav se je na ameriški celini igralo že mnogo prej. Valovi priseljevanja, ki so sledili prvim priseljencem, so hkrati predstavljali tudi razvojne stopnje ameriškega tipa igranja. Skozi te razvojne stopnje se je družbeni in zakonski pogled na igre na srečo spreminjal. Pravzaprav je večjih nihanj bila deležna zakonska obravnava iger na srečo. Ta se je spreminjala vse od popolne prepovedi vseh iger do skoraj popolne liberalizacije. Tudi družbeni pogled na igre se je spreminjal, vendar počasneje in bolj okorno. Zaznamovali sta ga namreč dve stalnici. Prvo je predstavljalo dejstvo, da se je igre na srečo vedno igralo, pa če je bilo to legalno ali pa ne. Drugo stalnico pa je predstavljal konstantno odklonilen odnos religije do iger na srečo, z nekaj redkimi izjemami. Ti dve stalnici sta v svetu igranja prisotni še danes.

Z letom 1931 je Nevada kot prva država ZDA legalizirala igranje. To monopolno pozicijo je znotraj ZDA ohranila vse do leta 1976, ko se ji je pri legalizaciji igranja pridružil še New Jersey. O legalizaciji igranja so začele razmišljati tudi druge države. Z IGRA je bila zakonsko urejena pravica do prirejanja iger na srečo za ameriške Indijance. Prava ekspanzija igranja pa se je zgodila v devetdesetih letih prejšnjega stoletja. Tako danes večina držav ZDA dovoljuje vsaj neko delno obliko iger na srečo.

Razvoj ameriškega tipa igranja, kot se je odvil na ozemlju ZDA, je s seboj prinesel številne posledice. Tekom razvoja igranja sta se oblikovala dva tabora, in sicer zagovorniki ter nasprotniki igranja. Zagovorniki razvoja igranja izpostavljajo predvsem pozitivne vplive razvoja igranja na gospodarsko okolje, ki se kažejo v zmanjševanju brezposelnosti, razvoju turizma in večanju davčnih prihodkov. Nasprotniki pa opozarjajo predvsem na družbene probleme igranja, ki se lahko kažejo v rasti kriminala, rasti števila ločitev, rasti odvisnikov in v spremembah življenjskih vrednot (Prašnikar in drugi 2005: 20). Posledice igranja lahko torej v grobem razdelimo na ekonomske in družbene. V nadaljevanju so ekonomske in družbene posledice igranja, kar se da vrednotno nevtralno, opisane v ločenih poglavjih. Pri tem je vsekakor potrebno opozoriti, da so si različni avtorji sicer enotni v stališču, da razvoj igranja neobhodno povzroča tako pozitivne gospodarske koristi kot tudi negativne družbenih posledice. Pomembna pomanjkljivosti zamisli vseh avtorjev pa je, da ne obstaja standardna klasifikacija gospodarskih koristi in družbenih

stroškov, ki jih igralništvo povzroča in na podlagi katere bi lahko enotno in primerljivo merili posledice igralništva (Walker v Prašnikar in drugi 2005: 20).

Igralništvo je torej mogoče obravnavati z dveh zornih kotov. Gledano iz prvega zornega kota gre pri igralništvu za dejavnost, ki je podobna vsem ostalim storitvenim dejavnostim in predstavlja neko obliko sprostitve in zabave. Potrošniku ponuja določeno korist, ki se izkazuje v občutku zadovoljstva. Zato po igralniških storitvah obstaja povpraševanje. Dokler so koristi večje od stroškov, ki se kažejo v obliki neto izgube, obstaja povpraševanje po tej dobrini. Gledano iz drugega zornega kota pa lahko igralništvo pri nekaterih uporabnikih povzroči odvisnost, ki jo lahko obravnavamo podobno kot odvisnost od alkohola in cigaret. V takih primerih se posameznik ne odloča racionalno, zato zaradi njegove odvisnosti prihaja do prekomerne porabe dobrine (Zagoršek in drugi 2007: 11).

Posledice igralništva se razlikujejo tudi glede na tip igre ter glede na usmerjenost izvajalca iger na srečo. Izvozno usmerjeno igralništvo je ponavadi pomemben generator turističnega in gospodarskega razvoja, medtem ko so ekonomske koristi od na domače trge usmerjenega igralništva razmeroma majhne (Zagoršek in drugi 2007: 14). V slednjem primeru gre pravzaprav le za prerazporejanje prihrankov domačih gospodinjstev znotraj lokalne ekonomije (Luin 2000: 73). Sam se v razlikovanje posledic igralništva glede na tip igre nisem spuščal. Zato so posledice v nadaljevanju identificirane in analizirane v smislu generične kategorije, ki nastane kot posledica igralništva kot celote.

7.1 EKONOMSKE POSLEDICE IGRALNIŠTVA

Ekonomске koristi igralništva lahko v groben razdelim na naslednje kategorije:

- gospodarski razvoj;
- zmanjšana brezposelnost;
- povečan dobiček;
- povečani davčni prihodki;
- prednost bližine in
- druge prednosti.

Osnoven argument za spodbujanje razvoja igralništva je prav gotovo trditev, da igralništvo ugodno vpliva na gospodarski razvoj. Gospodarski razvoj predstavlja povečanje dohodka in blaginje, ki vodi do višje koristnosti za družbo kot celoto (Prašnikar in drugi 2005: 25, Pahor 2006: 5). Prvi pozitivni gospodarski učinki igralništva se kažejo že v samem procesu gradnje igralniške infrastrukture. Ti učinki so največji, v kolikor so povezani z angažiranjem lokalnih podjetij pri teh poslih. Časovno so omejeni na obdobje izgradnje infrastrukture (Zagoršek in drugi 2007 :15). Se pa seveda ponovno pojavijo, ko se infrastruktura širi ali obnavlja.

Igralnice za svoje delovanje zaposlujejo določeno število ljudi. Kratkoročno igralnice močno prispevajo k povečevanju zaposlenosti, dolgoročno pa za to trditev ne obstajajo dovolj trdni dokazi (Grinolds v Prašnikar 2005: 26). Na dolgi rok bi se v lokalni skupnosti najverjetneje razvile tudi druge gospodarske dejavnosti, ki bi prav tako zaposlovale prebivalce lokalne skupnosti. Povečanje števila zaposlenih zaradi odprtja igralnice tako samo po sebi še ne pomeni ekonomskega razvoja. O ekonomskem razvoju lokalne skupnosti lahko govorimo šele-takrat, ko igralnice izplačujejo večje dohodke od drugih dejavnosti in se zaradi tega povečuje blaginja tam zaposlenih (Prašnikar in drugi 2005: 26, Pahor 2006: 5, Zagoršek 2007: 15).

Po izgradnji infrastrukture se začnejo kazati učinki iz naslova delovanja igralnice. Igralnica ustvarja prihodke in s tem tudi dodano vrednost. Igralnica za svoje nemoteno delovanje potrebuje različno blago in storitve. V kolikor blago in storitve nabavlja v lokalnem okolju, se kažejo učinki iz naslova porabe igralnice v regiji. Tudi lokalni dobavitelji del svojega blaga nabavijo pri lokalnih poddobaviteljih, kar povzroči učinek povečanega povpraševanja, ki tako

potuje po verigi vrednosti navzgor. Zaposleni v igralnici in tudi zaposleni v njenih dobaviteljih večino svojih plač porabijo v svoji regiji. To imenujemo učinek iz naslova porabe zaposlenih iz igralnice v regiji. Učinek porabe zaposlenih poveča povpraševanje po blagu in storitvah številnih podjetij v regiji, kar vpliva na njihove prihodke. Tudi v tem primeru se povečano povpraševanje prebivalstva prenese po verigi vrednosti navzgor in vpliva še na druga podjetja. Učinki iz naslova porabe obiskovalcev izven igralnice se kažejo v dejstvu, da ti del svojega denarja porabijo izven igralnice, v lokalnem gospodarstvu. Pri tem mislim na razne gostinske storitve, prevoz, vstopnine, spominke, nakupovanje, zabavo, itd. To dodatno prispeva k povečanju gospodarske aktivnosti v regiji (Prašnikar in drugi 2005: 26, Pahor 2006: 5, Zagoršek 2007: 15).

Del dodane vrednosti igralnica odvede državi v obliki raznih davkov. V splošnem velja, da uvedba igralništva poveča celotno količino pobranih davkov, saj so igralniški prihodki praviloma bolj obdavčeni od prihodkov ostalih podjetij. Država ponavadi ta sredstva ponovno investira v lokalno infrastrukturo ali kakšne druge aktivnosti, ki povečujejo blaginjo družbe (Stokowski 1999a: 161). To imenujemo učinki iz naslova sredstev igralniških in podobnih dajatev, ki jih porabi država (Prašnikar in drugi 2005: 26, Pahor 2006: 5, Zagoršek 2007: 15).

Koristi bližine se pokažejo v primeru, ko se na nekem območju uvede prva igralnica. Koristi se nahajajo predvsem na strani posameznika, ki si želi igrati. Nova igralnica mu približa možnost zabave, kar poveča njegovo zadovoljstvo. Prav tako lahko zaradi bližine igralnico obišče večkrat, kot bi jo sicer. Zaradi lažje dostopnosti igralnice in posledično večjega števila obiskov se poraba na obisk zmanjša (Prašnikar in drugi 2005: 26, Pahor 2006: 5).

Med drugimi koristmi igralništva lahko najdemo še promocijo lokalne skupnosti, povečevanje cen nepremičnin, povečevanje kakovosti življenja prebivalstva (večje plače zaposlenih v igralnicah), povečanje prihodkov iz naslova turizma itd. (Prašnikar in drugi 2005: 27, Pahor 2006: 5).

Razvoj legaliziranega igralništva v ZDA, ki se je iz dveh držav na začetku osemdesetih let, v različnem obliki in obsegu, razširil na več kot polovico vseh držav danes, zagotovo zahteva vsaj kvantitativni, če ne celo kvalitativni preskok v razumevanju ameriškega tipa igralništva in njegovih vplivov. Razmah legalnega igralništva po skoraj celotnem ozemlju ZDA ima

najverjetneje svoje korenine v neto pozitivnih učinkih igralništva v državah, ki so le-tega legalizirale prve. Če predpostavljamo, da so družbene posledice igralništva po večini negativne, potem so morale biti pozitivne ekonomske posledice le-tega toliko večje, da je bil končen neto učinek pozitiven, kar se je v praksi odrazilo na igralniškem razcvetu v devetdesetih letih prejšnjega stoletja. Igralništvo predstavlja enega izmed najhitreje rastočih sektorjev gospodarstva ZDA (Harris 1997: 383). Ta trend se nadaljuje tudi danes. Tako je v letu 2006¹² igralniška industrija ZDA zabeležila ponovno rast in razvoj v vseh državah, ki imajo legalizirano komercialno igralništvo. Skupni prihodki so v letu 2006 narasli na 32,4 milijarde dolarjev, kar predstavlja 6,8-odstotno rast v primerjavi z letom poprej. Več kot 5 milijard dolarjev je bilo izplačanih državam in lokalnim skupnostim v obliki davkov. 460 igralnic v 11 državah je neposredno zaposlovalo več kot 366.000 delavcev, ki so s plačami zaslužili 13,3 milijarde dolarjev (AGA 2007a: 2).

Zaradi posledic, ki so jih imeli ekonomski učinki igralništva v državah, ki sta ga legalizirali prvi, so le-ti v nadaljevanju podrobneje analizirani v ločenih poglavjih.

7.1.1 EKONOMSKE POSLEDICE IGRALNIŠTVA V NEVADI

Las Vegas predstavlja svetovno prestolnico igralništva. Tu se v igralništvu obrne več denarja kot kjerkoli drugje na svetu. Okrožje Clark County, ki ga sestavljata mesti Las Vegas in Las Vegas Strip, predstavlja največji resort kompleks na svetu, ki ga je v letu 2006 obiskalo kar dobrih 51 milijonov gostov (AGA 2007: 15; NRA 2007). Ta resort kompleks seveda ni nastal kar tako. Zgrajen je bil okoli igralniške dejavnosti in se je razvijal in širil vse od njene legalizacije leta 1931. Največji hoteli imajo preko 4.000 sob. Impresiven je podatek, da se trenutno kar 15 izmed 20 največjih hotelov na svetu nahaja prav v Las Vegasu (Insider VLV 2007). Impresivne pa so tudi stopnje zasedenosti teh hotelov. Tako je bilo v letu 2006 v Nevadi skoraj 180.000 hotelskih sob, ki so ustvarile dobrih 55 milijonov nočitev, kar predstavlja več kot 84-odstotno zasedenost (NRA 2007).

Kot rečeno, se je ekonomski razvoj začel zaradi igralništva. Igralništvo Nevade je tipično izvozno usmerjeno, saj preko 90 odstotkov igralniških prihodkov prihaja s strani turistov in obiskovalcev, ki prihajajo bodisi iz drugih držav ZDA bodisi izven ZDA. (Thompson 1999b:

¹² Zadnje leto, za katero je AGA objavila uradne podatke.

97). V Nevadi trenutno deluje 274 igralnic, ki so v letu 2006 zaposlovale več kot 215.000 delavcev. V celoti je igralniška industrija Nevade tega leta ustvarila kar 12,6 milijard dolarjev prihodkov, od katerih se je za plače zaposlenih odvedlo 8,3 milijarde, za davke od igralništva pa dobro milijardo dolarjev. Davki iz naslova igralništva se porabijo predvsem za izobraževalno dejavnost, lokalne vlade, državni proračun in programe za problematično igranje (AGA 2007a: 15). Gledano v splošnem, je igralniška industrija perspektiven delodajalec, ki ponuja dobre plače in druge ugodnosti (Bryan in AGA 2005: 8).

Neposredno so igre na srečo v letu 2006 ustvarile 49 odstotkov vseh igralniški prihodkov v Nevadi. Preostalih 51 odstotkov se je ustvarilo iz naslova drugih, spremljevalnih dejavnosti, kot so namestitve, hrana, pijača, spominki itd. Po predvidevanjih naj bi se trend zmanjševanja deleža prihodkov v igralništvu Nevade, ustvarjenega neposredno od iger na srečo, še nadalje zmanjševal. Od leta 1986, ko je ta delež znašal 62 odstotkov, do leta 1996, ko je znašal 58 odstotkov, do danes namreč konstantno pada (NRA 2007).

Nobena druga država ali mesto na svetu ni tako močno vezano na igralništvo, kot prav Nevada oz. Las Vegas. Zaradi ene najnižjih, če ne celo najnižje davčne stopnje na igralniško dejavnost na svetu, ki znaša le 6,75 odstotka, Las Vegas še zmeraj raste (AGA 2007a: 15). Raste število prebivalcev, število gostov, število hotelskih sob, prihodki itd. Nizka davčna stopnja namreč spodbuja igralnice k širjenju svoje dejavnosti in h gradnji novi kapacitet.

Seveda se kmalu postavi vprašanje po razlogih za to nenavadno visoko uspešnost igralništva v Nevadi in še posebej v Las Vegasu. Deloma razlog za rast Las Vegasa izhaja iz rasti igralniške industrije po celotnih ZDA. Ta rast je tesno povezana s sodobno naravo igralniških produktov, ki omogočajo igranje širši, iger nevešči populaciji in demografsko sliko ameriške populacije, ki se nezadržno stara. Igralništvo ponuja produkte, po katerih vlada povpraševanje. Še več. To povpraševanje stabilno narašča. Naraščanje povpraševanja je predvsem posledica dejstva, da je bila večina oblik igralništva v številnih državah večino časa ilegalna. Ko je igralništvo postalo dostopno v prikladni in legalni obliki, ga je seveda želela večina preizkusiti. Tveganje namreč predstavlja integralni del človeške narave. Ljudje vsakodnevno sodelujemo v različnih aktivnostih, ki predstavljajo večje ali manjše tveganje. Igralniški produkt zato za človeka predstavlja nekaj posebnega. Od ostalih produktov odstopa tudi zato, ker zmagovalci o njem govorijo, poraženci pa molčijo. Pri običajnih produktih je situacija ponavadi ravno obratna. Če nekdo kupi avto, ki slabo deluje, bo o svojem

nezadovoljstvu povedal ostalim. Če bo pa avto dober, ga bo enostavno vozil in ne bo veliko govoril o njem. V primeru iger na srečo je zadeva ravno obratna. Poraženci ponavadi ostanejo tihi, ker se počutijo nekako osramočene, neumne ipd. Zmagovalci pa povedo vsem. Počutijo se namreč zelo pametne in spretni, ker so na lahek način prišli do materialne koristi (Thompson 1999b: 101-102). Ta način za igralništvo predstavlja najcenejšo in najučinkovitejšo promocijo.

Omenjeno je bilo, da se demografska struktura ameriške populacije stara. Hkrati s staranjem populacije se življenjska doba podaljšuje. Glavnino populacije tako danes tvori t. i. generacija »baby boom«, rojena po 2. svetovni vojni, med letoma 1946 in 1961, ki je stara okoli 50 do 60 let. Ta starostna kategorija predstavlja najboljšo ciljno populacijo igralniške industrije. V tem starostnem obdobju ljudje dosegajo maksimum svojih prihodkov, hkrati pa imajo izmed vseh zaposlenih ljudi največ prostega časa. Tudi njihovi odhodki so se zaradi osamosvojitve otrok drastično zmanjšali. Gre za generacijo, ki je v šestdesetih in sedemdesetih letih izkusila marsikaj. Od drog, protestov, seksualne revolucije itd. Zaradi zakonske prepovedi, ki je veljala v številnih državah, pa niso izkusili igralništva. Zdaj jim je na voljo tudi to (Thompson 1999: 102).

Las Vegas je uspešen tudi zaradi povsem lokalnih razlogov. Ponuja posebno sinergijo, ki izhaja iz ogromne koncentracije igralnic na enem mestu. Ker Las Vegas vedno razmišlja na veliko, ponuja presežne kapacitete tako igralniških kot tudi neigralniških produktov. Tako lahko vsak obiskovalec brez čakanja pride do zelene igre, predstave ipd. Vsi produkti se vrtijo okoli zabave, ki se dogaja znotraj in zunaj igralnic. Arhitektura mesta navdušuje. Na majhnih razdaljah lahko obiskovalci vidijo egipčanske piramide, vulkan, zasneženo goro, srednjeveški grad in še marsikaj. Neposredno ob igralnicah ali celo v njihovem sklopu se nahajajo kino dvorane, gledališča, tematski parki itd. Vse je seveda bogato okrašeno z neonskimi lučmi in svetlečimi napisi, ki vabijo ljudi v notranjost zgradb. Ljudje imajo ob obisku Las Vegasa zagotovo kaj početi. Ponudbe je dovolj za vse, tudi tiste, ki jim ni do igranja. Zaradi velikih prihodkov, ki jih družbe ustvarijo iz naslova igralništva, lahko namreč številne spremljevalne aktivnosti ponudijo po nižjih cenah, kot bi jih lahko sicer (Thompson 1999b: 101).

Glavni razlog, da Las Vegas prosperira in bo najverjetneje prosperiral tudi v prihodnosti, je v tem, da ponuja zelo velike igralniške kapacitete in dovoljuje poslovanje številnih igralnic z različnimi lastniki. Sobivanje velikih igralnic na območju enega mesta je vodilo v sinergijo

posebne vrste. Kljub temu, da velike igralnice ponujajo vedno več storitev po vedno nižji ceni, le-te med sabo neposredno ne tekmujejo. Raje si prizadevajo za oglaševanje Las Vegasa kot celote. To je povzročilo, da je Las Vegas bolj kot možnost za igranje v posamezni igralnici, postal turistična izkušnja prve vrste. Izkušnja predstavlja tisto, kar obiskovalci od Las Vegasa pričakujejo in to, za kar so tudi pripravljeni plačati. Thompson (1999b: 103) navaja raziskavo, ki je bila narejena med obiskovalci Las Vegasa. Rezultati so izredno zanimivi, saj govorijo, da je zaradi zabave v Las Vegas prišlo kar 66 odstotkov obiskovalcev, zaradi igranja pa le 5 odstotkov. Ne glede na to je kar 87 odstotkov obiskovalcev vseeno igralo. Vidimo torej, da igranje ne predstavlja primarnega razloga za obisk Las Vegasa, vsekakor pa predstavlja pomemben del izkušnje, ki jo le-ta ponuja.

Iz ekonomskega vidika je bilo igralništvo za Nevada zgodba o uspehu. (Bryan in AGA 2005: 8). Javno dostopni ekonomski kazalci to trditev nedvomno potrjujejo.

7.1.2 EKONOMSKE POSLEDICE IGRALNIŠTVA V NEW JERSEYJU

Atlantic City predstavlja mesto, ki je nastalo zaradi prihoda železnice. Skupaj z železnico so v mesto začeli prihajati številni obiskovalci. Tako je Atlantic City že v svojih ranih začetkih obstoja postal priljubljena obmorska turistična destinacija. Turizem je povzročil izgradnjo številnih hotelov, kamor so se poleti prihajali sproščati ljudje iz širše okolice New Yorka in Philadelphie. Mesto je na začetku 20. stoletja veljalo za prizorišče najboljše zabave. V tamkajšnjih hotelih so nastopale največje zvezde tedanje estrade. Po 2. svetovni vojni se je situacija začela spreminjati. Olajšane možnosti potovanj v bolj oddaljene destinacije so povzročile, da je vedno manj ljudi obiskovalo Atlantic City. Zaradi slabšega obiska so imeli lastniki hotelov vedno manj denarja za njihovo obnovo, kar je vodilo v začaran krog zmanjševanja zanimanja za obisk mesta. Prav v nasprotju z Atlantic Cityjem, ki je doživljal počasen propad, je Las Vegas tedaj na račun legaliziranega igralništva, močno prosperiral. Tako se je v poznih petdesetih letih tudi v Atlantic Cityju po tihem začelo govoriti o morebitni smiselnosti legalizacije iger na srečo, ki so bile tu nekoč že legalne. Prizadevanja podpornikov igralništva so leta 1974 problematiko privedla do točke, da so se volivci na referendumu odločali o legalizaciji igralništva. Toda referendum ni uspel. Zato so se podporniki igralništva odločili za agresivnejšo kampanjo. Ustanovljen je bil Odbor za ponovno izgradnjo Atlantic Cityja imenovan CRAC, ki je skrbel za zbiranje finančnih virov

za proigralniško kampanjo. V obdobju po neuspelem referendumu je bila narejena tudi posebna študija, ki je naredila projekcijo možnih posledic legalizacije igralnštva. Študijo je pripravilo svetovalno podjetje, imenovano Ekonomsko raziskovalni sodelavci (Economic Research Associates – ERA). Študija ERA je nato postala osnova za proigralniško kampanjo, ki je leta 1976 na ponovnem referendumu doživela uspeh (Heneghan 1999: 115-119). Igralništvo je bilo legalizirano. Toda referendum se je nanašal na legalizacijo igralnštva samo v mestu Atlantic City. V drugih mestih New Jerseyja igralnic danes še vedno ni.

Legalizacija igralnštva v Atlantic Cityju leta 1976 je sprožila ekonomsko revolucijo, ki traja še danes. Igralništvo predstavlja katalizator, ki je trend gospodarskega propadanja obrnil navzgor in iz najrevnejšega mesta v New Jerseyju naredilo najbogatejšega. V mesto je privabilo na milijarde dolarjev svežih investicij, ki so oživili zlate čase njegovega turizma (Heneghan 1999: 113).

Pozitivni ekonomski vplivi legalizacije igralnštva, ki jih je napovedala študija ERA, so bili krepko preseženi. Podjetje ERA je v študiji napovedalo, da bo do leta 1985 v Atlantic City prišlo letno okoli 1,4 milijona obiskovalcev, ki naj bi tam povprečno ostali 3,8 dni. Nove igralnice naj bi na leto pridelale 800 milijonov dolarjev prihodkov. Ko bi bile igralnice zgrajene, naj bi zaposlovale okoli 29.000 delavcev, za čigar letne plače naj bi namenile dobrih 200 milijonov dolarjev. Država naj bi letno dobila okoli 30 milijonov dolarjev davkov. Mesto naj bi dobilo med 5 in 10 tisoč novih postelj itd. Podjetje ERA se je najbolj zmotilo v oceni števila bodočih obiskovalcev in povprečnem trajanju njihovega bivanja. Število obiskovalcev je bilo v realnosti mnogo večje, medtem ko je bilo povprečno trajanje njihovega bivanja krajše od napovedanega. Do konca projekcijskega obdobja, leta 1985, je Atlantic City letno obiskalo kar dobrih 29 milijonov obiskovalcev, ki so igralniški industriji pridelali 2,4 milijarde dolarjev prihodkov. Igralnice so zaposlovale 40.000 delavcev, za čigar plače se je potrošilo dobrih 650 milijonov dolarjev. Vsota davkov, ki jih je pobrala država, je bila tudi precej večja od napovedane in je znašala dobrih 169 milijonov dolarjev. V predvidenih projekcijah se je gibalo le število hotelskih sob, ki je leta 1985 znašalo nekaj nad 6.300 (Heneghan 1999: 120).

Prikazane stopnje kazalcev gospodarske rasti, kot posledica legalizacije igralnštva, so nedvomno impresivne. Do povečanja projekcij ERA je prišlo prav v vseh kategorijah, razen pri povprečni dolžini bivanja, ki je bila nekoliko manjša in pri številu hotelskih sob, ki se je

gibalo v okvirih projekcije. V projekciji so bile, poleg števila obiskovalcev, posebej podcenjene tudi investicije, ki so nastale zaradi izgradnje novih igralnic in hotelov. Namesto 400 do 600 milijonov ameriških dolarjev investicij, je bilo teh do leta 1985 kar za 2,3 milijarde dolarjev. S tem pa se trend povečevanja investicij ni končal. Do leta 1996 so igralnice v izgradnjo novih zmogljivosti investirale dodatnih 6 milijard dolarjev, tako da je bilo tega leta na voljo že več kot 11.000 sob. Masovne investicije so povzročile tudi drug zanimiv učinek. Vrednost nepremičnin v mestu se je drastično zvišala, in sicer iz 318 milijonov tik pred legalizacijo na 6,3 milijarde leta 1996. Atlantic City je iz mesta, ki je nekoč prejemale državno pomoč, postalo najbogatejše mesto v državi New Jersey. Zaradi relativne majhnosti mesta in s tem prostora za nove gradnje se je vrednost zemlje v mestu prav tako drastično povečala (Heneghan 1999: 126-127).

Ena izmed kritik igralniške industrije je ta, da je le ena izmed štirih oz. ena izmed petih igralniških služb šla k prebivalcu Atlantic Cityja. Populacija mesta je bila enostavno premajhna. V letu 1997 je bilo v igralnicah Atlantic Cityja na voljo več kot 50.000 služb, medtem ko je v mestu živelo le okoli 37.000 prebivalcev. Kljub temu, da igralnice zaposlujejo kar polovico mestne delovne sile, morajo več kot tri četrtine zaposlenih pripeljati od drugod (Heneghan 1999: 127).

Navkljub impresivnim ekonomskim kazalnikom pa po mnenju nekaterih avtorjev (Morris in Block 1997 : 663; Thompson 1997b: 187-188, Luin 1999: 77-78; Goodman v Luin 1999: 78) Atlantic City predstavlja primer zgrešenih pričakovanj igralništva. Pravijo, da je bilo igralništvo v ekonomsko okolje uvedeno na neustrezen način. Lastniki igralnic so tuje korporacije, ki večji del dobičkov kanalizirajo iz države. Večina gostov v mestu ostane samo en dan, ker pridejo iz bližnjih krajev, ki jih je moč doseči z avtomobilom. Ker domačini predstavljajo dve petini gostov, velik del potrošnje izvira iz domače ekonomije. Problem je tudi »kanibalizacija« obstoječe gostinske in trgovske ponudbe. Da bi obdržale igralce čim dlje časa v igralnici, so se te poslužile politike nizkih cen gostinskih in drugih storitev, zato je obstoječa »zunajigralniška« ponudba začela propadati (Goodman v Luin 1999: 78).

Ne glede na kritike razvoja igralništva v Atlantic Cityju, le-ta predstavlja drugo največje igralniško središče v ZDA. V njem deluje 12 igralnic, ki so leta 2006 zaposlovale več kot 43.000 delavcev. Pri tem je potrebno poudariti, da je bila zadnja igralnica odprta šele konec leta 2006. V istem letu je mesto obiskalo 34,5 milijona obiskovalcev, ki so ustvarili skoraj 5

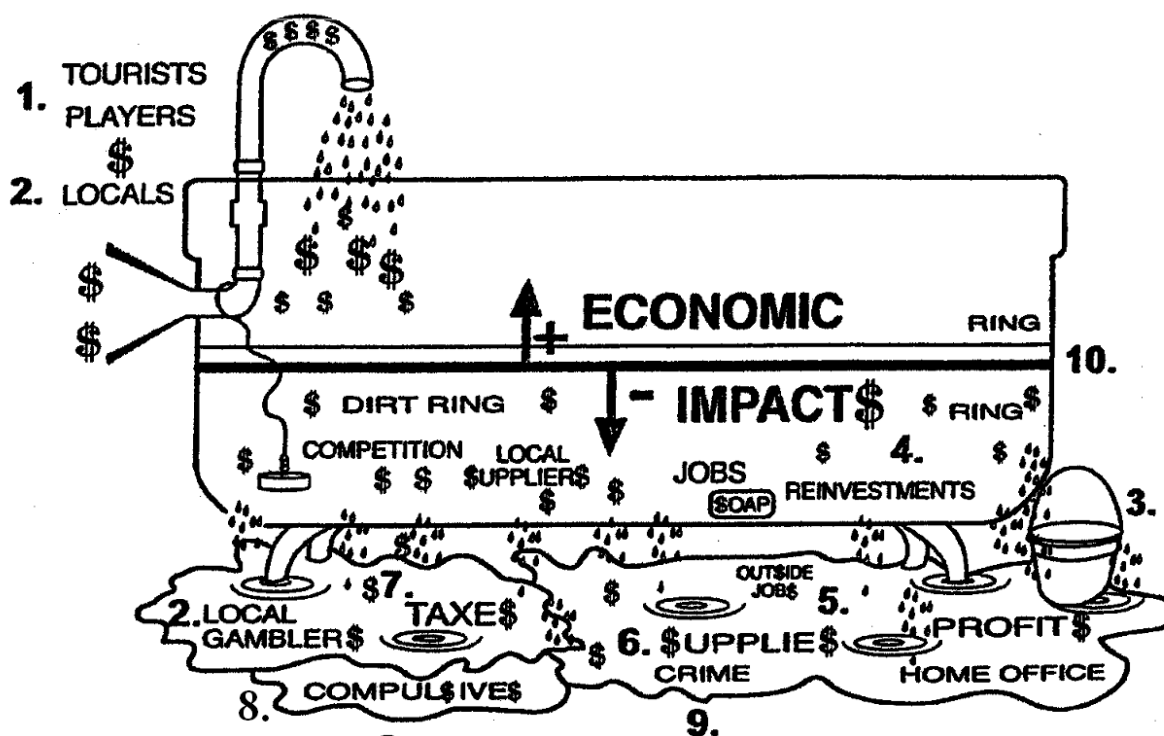
milijonov nočitev. Tako je bilo dobrih 15.000 postelj, kolikor jih je bilo v Atlantic Cityju v letu 2006 na voljo, v povprečju več kot 90-odstotno zasedenih. Iz naslova igralništva je bilo ustvarjenih dobrih 5,2 milijarde prihodkov, od katerih je bilo 1,25 milijarde namenjenih za plače, dobre pol milijarde pa za davke. V New Jerseyju se na igralniško dejavnost obračunava 8-odstotni davek, ki mu je potrebno prišteti še 1,25 odstotka posebne takse, namenjene lokalni skupnosti za investicije. Denar, zbran iz naslova igralniških davkov, se namenja za pomoč starejšim in obnemoglim ter za programe gospodarske revitalizacije (AGA 2007a: 16; CGR 2007).

7.1.3 IGRALNIŠKO RAZVOJNI MODEL

Da bi razumeli ekonomske učinke igralništva na državo ali regijo, potrebujemo model. Thompson (1999b: 107-109) igralniško ekonomijo razlaga s preprostim modelom kopalne kadi (Slika 2). Pravi, da voda priteka v kad in iz nje tudi odteka. V kolikor voda v kad priteka hitreje, kot iz nje odteka - potem se gladina vode v kadi dviguje. In obratno, če voda v kad priteka počasneje, kot iz nje odteka, potem se gladina znižuje. Lokalna oz. regionalna ekonomija privablja denar, hkrati pa denar iz nje tudi odhaja. Če kot rezultat prisotnosti igralnic več denarja v pride v ekonomijo, kot iz nje odide, potem igralništvo povzroča pozitivne monetarne učinke. Denar prihaja v igralniške ekonomije zaradi igranja, ker igralci izgubljajo na igrah. Igralce pa v igralnice privabi tudi spremljevalna ponudba (hrana, pijača, predstave itd.). Na dolgi rok se učinki investicij izravnavajo, ker se morajo povrniti iz prihodkov igralnic. Na kratki rok pa pride do velikega razvoja lokalne skupnosti. Seveda denar tudi zapušča igralniške skupnosti, in sicer zaradi različnih razlogov. Potrebno je poudariti, da denarja, ki ga v igralnice prinesejo lokalni prebivalci, ne moremo šteti k povečevanju prihodkov lokalne skupnosti, razen v primerih, ko bi bil ta denar potrošen v drugi lokalni skupnosti, če domača ne bi imela igralnice. Denar lokalno skupnost, kjer se nahaja igralnica, zapušča zaradi posebnih davkov, ki jih predpisuje država in se stekajo v prestolnico in odkoder se ponavadi v celoti ne povrnejo nazaj. Zaloge v igralnicah se lahko kupujejo tudi zunaj lokalne ekonomije in tako ti nakupi ne prispevajo k rasti lokalne ekonomije. Izgubljeni so tudi dobički lastnikov igralnic, ki živijo zunaj lokalne skupnosti. Nekateri lastniki bi denar sicer ponovno investirali v lokalno skupnost, vendar v primerih, ko ne morejo širiti svojih igralniških zmogljivosti, tega ne storijo. Igralniške ekonomije izgubljajo tudi zaradi dodatnih javnih storitev, ki so namenjene predvsem za in v korist igralnic, jih pa te neposredno ne

financirajo. Take storitve predstavlja dodatno policijsko varovanje okolice igralnic, boljše ceste do igralnic, povečan nadzor prometa itd. Seveda lahko dodatni stroški nastanejo tudi s pojavom negativnih družbenih posledic igranja, ki so podrobneje opisane v naslednjem podpoglavju.

Slika 2: Model kopalne kadi – ekonomski učinki igranja



1 in 2 – igralniški prihodki (turisti in domačini); 3 – dobiček nelokalnih lastnikov; 4 – dobiček reinvestiran v lokalno okolje; 5 – nove zaposlitve; 6 – nakupovanje dobrin in storitev; 7 – davki; 8 – družbeni stroški patološkega igranja; 9 – stroški z igranjem povezanega kriminala; 10 – učinki, katerih posledice so nejasne (ne vemo, ali dvigujejo ali znižujejo gladino).

Vir: Thompspon, William N. (2001): Gambling in America: An Encyclopedia of History, Issues, and Society. Oxford: ABC-CLIO, str 100.

7.2 DRUŽBENE POSLEDICE IGRALNIŠTVA

Ocenjevanje družbenih posledic igralnštva predstavlja »nenatančno« znanost. Javni in znanstveni interes za proučevanje omenjene dejavnosti je po legalizaciji igralnštva v številnih državah sicer bliskovito narasel. Vendar pa so bile raziskave družbenih posledic igralnštva v večini primerov narejene ad hoc, znotraj relativno majhnih skupin raziskovalcev ali zasebnih institucij. Nemalokrat se je raziskave izvajalo brez poprejšnje teoretične obdelave problematike in le v obdobju po odprtju igralnic, z ignoriranjem vplivov okolja, ki izhajajo še iz obdobja pred prihodom igralnic. Probleme raziskovanja družbenih posledic igralnštva lahko zasledimo tudi v dejstvu, da je, v primerjavi z ekonomskimi posledicami, družbene indikatorje težje meriti in izraziti v številski obliki. Raziskovalci si med seboj tudi niso enotni o potrebni dolžini trajanja ocenjevanja vplivov in širini, ki jih ti vplivi imajo med populacijo (Stokowski 1999b: 234).

Ne glede na prikazane probleme in nesoglasja se večina avtorjev (Hsu 1999c: 221-230; Luin 1999: 118-123; Oh 1999: 180-194; Rudd 1999: 205-216; Stokowski 1999b: 235-247) strinja glede temeljnih družbenih posledic, ki jih lahko prinese igralnštvo. Tako so temeljne družbene posledice igralnštva identificirali po naslednjih področjih:

- demografska struktura prebivalstva;
- spremembe vrednot in odnosa do igralnštva;
- promet;
- javne službe;
- problematično igranje;
- razdori družin;
- samomori in
- kriminal.

V nadaljevanju so identificirane družbene posledice igralnštva analizirane v ločenih podpoglavjih. Kriminal kot družbena posledica igralnštva je izpuščen, ker je kot osrednji predmet obravnave v magistrskem delu podrobneje obdelan v svojem poglavju.

7.2.1 DEMOGRAFSKA STRUKTURA PREBIVALSTVA

Uvedba igralništva v določeno lokalno skupnost pogosto vpliva na njeno demografsko strukturo. Zaradi gradnje novih igralniških objektov se nekateri prebivalci preselijo na drugo lokacijo znotraj obstoječe lokalne skupnosti, ali pa le-to celo zapustijo. Mnogi si izboljšajo življenjski stil, saj s prodajo zemlje in nepremičnin na mestu, kjer se namerava zgraditi igralnica, dobro zaslužijo. Nekateri so se prisiljeni preseliti, saj bodo stavbe, v katerih imajo najeto bivališče, zaradi gradnje igralnice porušene. Uvedba igralništva v lokalno skupnost lahko privede do močnega povečanja vrednosti nepremičnin in s tem posledično tudi najemnin stanovanj. Tako si nekateri bivanja v igralniški lokalni skupnosti zaradi visokih najemnin ne morejo več privoščiti. Obstajajo pa tudi taki, ki se odselijo, ker enostavno ne želijo živeti v igralniški lokalni skupnosti (Stokowski 1999b: 239).

Seveda odhod nekaterih iz lokalne skupnosti pomeni priložnost za prihod drugih v to lokalno skupnost. Igralniška industrija, v kolikor gre za masovno usmerjeno, ima namreč precej velike potrebe po delovni sili. Številni ljudje iščejo v igralniški lokalni skupnosti priložnost za delo in izboljšanje kakovosti svojega življenja. V kolikor iskalci zaposlitve v igralniški skupnosti le-to najdejo, jim ponavadi sledijo tudi njihove družine.

Oh (1999: 181-184) je izvedel raziskavo o družbenih posledicah igralništva v Las Vegasu. V okviru te raziskave je v identičnem časovnem obdobju, na temelju petih družbenih spremenljivk, primerjal Las Vegas s štirimi drugimi mesti, kjer igralništvo ne predstavlja pomembnega ekonomskega faktorja. To so bila mesta Austin v Teksasu, Fresno v Kaliforniji, Raleigh v Severni Karolini in Virginia Beach v Virginiji. Med temi petim družbenimi spremenljivkami se je nahajala tudi demografska struktura. Raziskava je pokazala, da populacija Las Vegasa ne kaže bistvenih razlik v primerjavi s populacijo drugih mest. Prav vsa mesta beležijo rast deleža populacije Azijcev in Hispancev. Vegas ima za razliko od večine ostalih mest več moških kot žensk. Prav tako se je v obdobju od leta 1980 do 1990 populacija Las Vegasa najbolj postarala. Privablja namreč veliko ljudi, ki so starejši od 65 let, kar je povzročilo, da ima najstarejšo populacijo. Ima tudi najmanjši delež populacije z visokošolsko ali višjo izobrazbo. Nenazadnje pa ima izmed vseh proučevanih mest tudi največji delež ločenih oseb.

V mestu Atlantic City se število prebivalcev neprestano zmanjšuje in se bo najverjetneje zmanjševalo tudi v prihodnosti. Vendar podrobnejši pogled pokaže, da se je zmanjševanje populacije mesta začelo že mnogo prej, preden je bilo leta 1976 legalizirano igralništvo. Res je, da se število prebivalcev mesta zmanjšuje, vendar se je v okrožju Atlantic County število prebivalcev zaradi priseljevanja novih igralniških delavcev povečalo. Tako okrožje kot celota doživlja neto rast števila prebivalcev (Rudd 1999: 201-203).

7.2.2 SPREMEMBA VREDNOT IN ODNOSA DO IGRALNIŠTVA

Na vprašanje, ali razmah igralništva vpliva na spremembo vrednot družbe, ali spremembe vrednost družbe povzročajo razmah igralništva, ni mogoče najti enoznačnega odgovora. Zagotovo je samo eno. In sicer to, da se vrednote skozi čas počasi spreminjajo. Kakšne so te spremembe, je seveda stvar presoje vsakega posameznika, ki je ponovno odvisna od njegovih vrednot. Nesporno dejstvo je, da določen del družbe igre na srečo obravnava kot moralno sporno dejanje. Razmah igralništva namreč prosperira na bolj liberalnih vrednotah zabave, hitrega zaslužka, lahkoživosti itd. To nedvomno predstavlja odmik od tradicionalnih vrednot družine in trdega dela (Miers 1997: 501). Seveda se spet ponovi zgoraj zastavljeno vprašanje vzročnosti. Res je, da tega ne moremo z gotovostjo trditi, toda upravičeno lahko sklepamo, da je razmah igralništva povezan s spreminjajočimi se vrednotami družbe. Kakorkoli obračamo argumente, pridemo do ugotovitve, da zagovorniki igralništva poudarjajo svobodo posameznika pri razpolaganju s svojim denarjem in prostim časom, nasprotniki pa na degradacijo oziroma razpad tradicionalne družbe zaradi igralništva (Zagoršek 2007: 26).

V obdobju igralniške ekspanzije v ZDA, v devetdesetih letih, je bilo izvedenih kar nekaj raziskav o odnosu do igralništva. Vendar pa je bila večina teh raziskav narejenih šele po prihodu igralništva, zato ne obstajajo ustrezne primerjave z odnosom do igralništva pred njegovim prihodom. V splošnem raziskave kažejo, da imajo prebivalci igralniških lokalnih skupnosti relativno pozitiven odnos do igralništva. Menijo sicer, da je igralništvo več prineslo njihovi skupnosti kot celoti, kot pa njim osebno (Stokowski 1999b: 235-237). Seveda se pojavljajo tudi zelo aktivne skupine, ki ostro nasprotujejo uvedbi igralništva. Taka je npr. tudi leta 1994 ustanovljena Nacionalna koalicija proti legalizaciji igralništva (National Coalition Against Legalized Gaming – NCALG). NCALG ne nasprotuje igralništvu ne temelju morale,

ampak na politične načine želi dokazati, da igralništvo škoduje posameznikom, družinam, gospodarstvu in družbi kot celoti (Rudd 1999: 212-213).

7.2.3 PROMET

Ena izmed najzgodnejših in najbolj vidnih posledic uvedbe igralništva v lokalno skupnost je povečanje prometa v tej skupnosti. Na podlagi številnih raziskav lahko sklepamo, da povečanje prometa in pomanjkanje parkirnih mest predstavljata najbolj moteča dejavnika uvedbe igralništva (Evart 1997: 321; Stokowski 1999b: 237). Odprtje večine novih igralnic namreč spremlja hitro in močno povečanje količine prometa, kar še posebej pride do izraza v ruralnih območjih, kjer velike frekventnosti prometa niso vajeni.

V nekaterih novih igralniških lokalnih skupnostih lahko pride do tako močnega povečanja prometa, da morajo državne in lokalne prometne službe, policija, gasilci, reševalne službe itd. nemudoma prilagoditi in okrepiti svoje delovanje, da so lahko kos novim okoliščinam. Potrebno je razširiti ceste in jih tudi intenzivneje vzdrževati, povečati število policijskih patrulj, reševalnih ekip itd. Vse to zahteva večji delež javnih sredstev. Problem se spet pojavi v ruralnih območjih, kjer se je v zadnjem obdobju odprlo mnogo novih igralnic in kjer povečanja sredstev zaradi finančnih omejitev niso sposobni zagotoviti. Tam se javne službe le s težavo soočajo s povečanim prometom (Stokowski 1999b: 238).

V primerih, ko so igralnice locirane v središču mesta, postane velik problem parkiranje. V igralniških mestih Kolorada so prebivalci npr. zahtevali, da se pred začetkom delovanja igralnic uredi sistem parkiranja za lokalne prebivalce. Kljub temu se problemi s parkiranjem pojavljajo tudi tam. Gradnja novih igralniških zmogljivosti tako pogosto zahteva vzporedno izgradnjo parkirnih zmogljivosti v bližini igralnic. Mnogi predstavniki igralniške industrije trdijo, da je možnost priročnega parkiranja ključna za uspešno delovanje igralnice. Da bi hkrati zagotovili zadovoljstvo igralniških gostov in lokalnih prebivalcev, je vnaprejšnje načrtovanje parkirne politike ter sodelovanje javnega in zasebnega sektorja pri izgradnji parkirnih zmogljivosti izrednega pomena (Evart 1997: 321-322; Rittvo 1997: 344; Stokowski 1999b: 238).

7.2.4 JAVNE SLUŽBE

Spremembe na strani javnih služb so najbolj vidne v obdobju po legalizaciji in pred odprtjem prvih igralnic ter v podaljšanem obdobju po dejanskem odprtju. V obeh obdobjih pritisk na lokalne oblasti in igralnice variira. Vse to zaradi namena, da javne službe, ki so problematične v enem obdobju, ne bi bile tudi v drugem. Zagotavljanje in kakovost javnih služb je odvisna od dogovorov, ki jih lokalne oblasti sklenejo s prihajajočo igralniško industrijo. Večina lokalnih vlad dovoli prihod igralništva v lokalno skupnost, ker si obetajo bistveno povečane davčne prihodke iz naslova igralniške dejavnosti. Takšni davčni prihodki so pomembni za izboljšanje javne infrastrukture in financiranje povečanih potreb javnih služb. Igralniški davki se porabijo tudi za lepšanje vizualne podobe lokalne skupnosti, izgradnjo športne, kulturne in druge infrastrukture, obnovo zgodovinskih znamenitosti itd. (Stokowski 1999b: 239-241).

Povečani vladni izdatki za javne službe se odrazijo tudi na lokalni industriji. To se lahko interpretira kot posredni družbeni vpliv na lokalno industrijo (Oh 1999: 192-194). Povečan obseg del javnih služb zahteva povečane kadrovske in materialne resurse. V kolikor se kadri pridobivajo iz lokalnega okolja, to vpliva na zmanjšane stopnje brezposelnosti in boljšo socialno sliko lokalne skupnosti. Podobno velja za nabavo materialnih sredstev, ki jih javne službe potrebujejo za svoje nemoteno delovanje. V kolikor se ta nabavljajo pri lokalni industriji, ki spet najverjetneje zaposluje lokalno prebivalstvo, pride do verižne reakcije pozitivnih družbenih in ekonomskih učinkov. Povečanje poslovanja lokalnih podjetij vpliva na povečane davčnih prihodkov in tako se del sredstev ponovno vrne v vladno blagajno.

7.2.5 PROBLEMATIČNO IGRANJE

Ekspanzija igralništva in s tem lažja dostopnost iger na srečo vpliva tudi na povečanje števila primerov problematičnega igranja. Večina obiskovalcev igralnic igranje iger na srečo smatra kot obliko preživljanja prostega časa, ki jim omogoča sprostitev, druženje, razburljivost, pričakovanje in nenazadnje tudi možnost materialne koristi. Za take posameznike predstavlja porabljen denar ceno, ki jo je potrebno plačati za zabavo, podobno kot jo plačajo za ogled kinopredstave ali nogometne tekme. Obstaja pa določen del populacije, ki enostavno ni zmožen kontrolirati svojega igranja (Zagoršek in drugi 2007: 18). Take igralce imenujemo problematični igralci.

Problematično igranje lahko v osnovi opredelimo kot tisto obliko igranja, »ki povzroča resne negativne učinke za igralca samega, njegove bližnje, družino in prijatelje oz. širšo skupnost. Je raven igranja, ki si je posameznik ne more več privoščiti« (Zagoršek in drugi 1999: 18). Na tem mestu velja poudariti, da stroka loči med problematičnimi igralci, ki kažejo zgolj nekatere znake zasvojenosti oz. problematičnega igranja, ter patološkimi igralci, ki kažejo številne znake zasvojenosti oz. problematičnega igranja (Zagoršek in drugi 1999: 18).

Vzroke za pojav odvisnosti od iger na srečo je skušalo razložiti mnogo raziskav. V raziskavi iz leta 1974, ki jo je izvedla Komisija za nacionalno igralniško politiko, je bilo ugotovljeno, da je igre na srečo igralo 61 % ameriške populacije. Od tega se jih večina zaveda nevarnosti in pasti igralništva in se zato tudi pri igranju racionalno obnaša. Imajo zastavljen določen znesek, ki so ga pripravljeni zaigrati v zameno za zabavo in razburljivost. Nekatere pa lahko mamljivo vzdušje igralnice zavede. Takšni igralci lahko zapadejo v trans in prekoračijo mejo med realnim in igralniškim življenjem (Thomson v Luin 1999: 118).

Zagoršek in drugi (2007: 19-21) navajajo številne študije, ki kot temeljna dejavnika razvoja problematičnega igranja opredeljujejo strukturne značilnosti posamezne igre ter dostopnost iger na srečo. Nekatere značilnosti iger na srečo so tesno povezane s problematičnim igranjem. Te značilnosti so visoka frekventnost iger (igre, ki so hitre in omogočajo nenehno stavljanje), elementi spretnosti v igri oz. elementi, ki ustvarjajo občutek skorajšnjega dobitka, visoke nagrade in možnost uporabe kredita. Tem kriterijem ustrezajo igre, ki se igrajo na igralnih avtomatih, igralniške igre za mizami ter internetno igralništvo. Pri teh igrah se tudi beleži največji delež problematičnih igralcev.

Večina raziskav je v splošnem pokazala pozitivno povezavo med dostopnostjo iger na srečo (predvsem posebnih iger na srečo) in problematičnim igranjem. Seveda pa ta povezava ni enoznačna. Legalizacija igralništva oz. odprtje nove igralnice na območju, kjer igralništva še ni bilo, v večji meri vpliva na povečanje problematičnega igranja, kot pa odprtje dodatnih igralnic na območju z že uveljavljenim igralništvom (Zagoršek in drugi 2007: 20)

Iz psihološkega vidika je igralce analiziral Freud. Ta je trdil, da vzroki za problematično obnašanje igralcev izhajajo iz mazohistične želje po izgubljanju. Lancey in Evans nadalje dokazujeta, da je patološko igranje klinična kategorija, ki se kaže kot multiimpulzivna osebnostna motnja. (Walker 1995: 184). Zasvojenost z igrami na srečo lahko razumemo tudi

kot produkt pozitivne stimulacije, ki se sprošča ob zmagovanju in negativnega efekta, ki se sprošča ob seriji izgub. Tako je za doseganje pozitivnih stimulacij potrebna vedno večja doza dražljajev (Luin 1999: 118). To vodi v povečevanje potrebe po igranju in začaran krog odvisnosti.

Da se nekoga opredeli kot patološkega igralca, mora ta izpolniti več pogojev (Thompson v Luin 1999: 119):

- pogostost igranja in zbiranja denarja za igro;
- trajanje igre je daljše od predvidenega časa;
- potreba po nenehnem zviševanju stav za vzdrževanje enakega nivoja napetosti;
- težnja po izravnavanju izgub z vedno večjimi stavami;
- številni poskusi prenehanja igranja;
- nervoza v obdobju prenehanja igranja;
- vdajanje igri kljub drugim nujnim obveznostim in
- igranje, neoziraje se na naraščajoči dolg.

Center za anketne raziskave (Center for Survey Research – CSR) je leta 1984 med prebivalci Las Vegasa izvedel telefonsko raziskavo, v kateri so jih spraševali po njihovem odnosu do igralništva. Anketiranci kar v 87 odstotkih odgovorili, da igralništvo ni imelo negativnega vpliva na njihovo družinsko življenje, čeprav jih je kar 70 odstotkov potrdilo, da so v prejšnjem mesecu igrali enkrat ali dvakrat. Kar 79 odstotkov jih je zatrdilo, da v kolikor igrajo, to počnejo zaradi zabave (Oh 1999: 194-195). Tudi druge raziskave so pokazale, da prebivalci Las Vegasa v večini nimajo negativnega odnosa do igralništva. Smatrajo ga kot rutinski del svojih življenj. Dojemanje igralništva kot nekaj vsakdanjega se je odrazilo tudi na številu mladostnikov, ki so že poskusili igrati. Kearney (v Oh 1999: 196) je izvedel raziskavo, ki je pokazala, da je kar 37 odstotkov mladostnikov že igralo ter da njihovi starši vedo za to in jih igranje ne moti.

V Atlantic Cityju je bila leta 1997 narejena študija o igranju med srednješolskimi učenci. Razkrila je, da je kar 86 odstotkov študentov v preteklem letu igralo, 37 odstotkov pa jih karta ali kocka tedensko. 20 odstotkov jih je zaradi igranja doma že imelo težave. Na podlagi raziskave so 8,4 odstotka anketiranih študentov identificirali kot problematične igralce, 3,5 pa kot patološke igralce (Rudd 1999: 205-206).

Posledice problematičnega igranja se kažejo tako na ravni posameznika kot tudi na ravni družbe. Ločimo lahko med zasebnimi posledicami, ki jih najpogosteje nosi igralec sam, in družbenimi posledicami, ki jih nosi celotna družba. Najpomembnejše zasebne posledice problematičnega igranja so finančne izgube, izguba dela ter osebno trpljenje posameznika in njegovih bližnjih. Najpomembnejše družbene posledice pa so predvsem povezane z izpadom produktivnosti problematičnih igralcev, stroški njihovega zdravljenja in reintegracije v družbo, povečanimi stopnjami kriminala, razpadom tradicionalnih vrednot ipd (Zagoršek 2007: 21).

7.2.6 RAZDORI DRUŽIN

S problematičnim igranjem so povezani tudi razdori družin. Med problematičnimi in patološkimi igralci je stopnja ločitev nadpovprečna. Raziskave Nacionalne komisije za preučevanje vpliva igralništva (National Gambling Impact Study Commission - NGISC) v ZDA, kažejo, da je kar 53,2 odstotka odvisnikov od igralništva ločenih, kar je statistično značilno več kot v preostali populaciji, kjer ta stopnja znaša 18,2 odstotka. Stroški, ki jih problematični igralci povzročajo, so najpogosteje vezani na stroške, ki jih povzroča proces ločitve in stroški, ki jih zaradi igranja povzroča igralec družini. Problematični igralci si denar izposojajo od najbližjih, vendar ga pogosto ne vrnejo, kar povzroča družbene stroške posredno, podobno kot npr. kraja (Prašnikar in drugi 2005: 23). Vendar je potrebno opozoriti tudi na ugotovitve Giacopassija, iz leta 2001, po katerih igralništvo ne povzroča povečanja števila razdorov družin. Rezultati empirične raziskave so namreč pokazali, da se je med osmimi lokalnimi skupnostmi po legalizaciji igralništva število razdorov v družini povečalo samo v eni, v štirih pa se je število razdorov družin celo statistično značilno zmanjšalo (Giacopassi v Prašnikar in drugi 2005: 23-24).

7.2.7 SAMOMORI

Kar nekaj empiričnih študij je proučevalo povezavo med stopnjami samomorilnosti in problematičnim igranjem. Prišli so do ugotovitev, da je samomorilnost med problematičnimi igralci bistveno večja, kot je povprečje celotne populacije (Lesieur v Prašnikar in drugi 2005: 24). Iste študije kažejo, da ima 12 do 24 odstotkov problematičnih igralcev od 2- do 10-krat večje možnosti, da bodo storili samomor kot splošna populacija (Lesieur in Anderson v

Prašnikar in drugi, 2005: 24). Nichols pa trdi, da sama prisotnost igralništva v lokalni skupnosti ni povezana z statistično značilnim povečanjem števila samomorov. Strinja pa se s trditvijo, da obstaja pozitivna statistično značilna povezava med velikostjo in koncentracijo igralniške dejavnosti in številom samomorov. Tako je v lokalnih skupnosti, kjer je igralništvo zelo razvito, več samomorov (Nichols v Prašnikar in drugi 2005: 24).

7.2.8 SKLEP

Vidimo torej, da je igralništvo povezano s številnimi družbenimi posledicami. Legalizacija in prihod igralništva v neko lokalno skupnost skoraj neizogibno povzroči spremembe demografske strukture prebivalstva v taki lokalni skupnosti. Ljudje se preseljujejo iz različnih vzrokov. Bodisi zaradi izboljšanega ali poslabšanega materialnega statusa, visokih najemnin, izgradnje igralniške infrastrukture, bodisi odklonilnega odnosa do igralništva. Igralništvo ima velike potrebe po delovni sili. To spodbuja priseljevanje tistih, ki v igralništvu vidijo karierno priložnost. Raziskave, ki so bile narejene do sedaj, so zaznale spremembe populacije v igralniških lokalnih skupnostih, vendar v primerjavi z drugimi, neigralniškimi lokalnimi skupnostmi, te spremembe niso velike. Igralništvo vpliva tudi na spremembe vrednot. Pravzaprav ni točno jasno, ali razmah igralništva povzroča spremembo vrednot, ali sprememba vrednot povzroča razmah igralništva. Na področju vrednot tako zaenkrat še ni mogoče podati jasnega odgovora. Dejstvo pa je, da je igralništvo povezano z bolj liberalnimi vrednotami, kar nedvomno predstavlja odmik od tradicionalnih vrednot. Vizualno se posledice prihoda igralništva v lokalno skupnost v največji meri kažejo v skokovitem povečanju obsega prometa in pomanjkanju parkirnih mest, kar sodeč po raziskavah med lokalnim prebivastvom predstavlja najbolj moteč dejavnik uvedbe igralništva. Javne službe so zaradi povečanega števila obiskovalcev primorane bistveno okrepiti obseg svojega delovanja, kar ima za posledico povečane potrebe po finančnih sredstvih. Te se sicer v določenem delu zagotovijo iz igralniških davčnih prihodkov, vendar pa ne v celoti. Lažja dostopnost do iger na srečo se kaže v povečanju obsega problematičnega igranja. Večina obiskovalcev igralnic igranje iger na srečo smatra kot obliko preživljanja prostega časa. Obstajajo pa tudi taki posamezniki, ki jih igranje zasvoji do te mere, da to povzroča resne probleme njim, njegovim bližnjim in celotni družbi. Takih je med 5 in 10 odstotkov obiskovalcev igralnic. Seveda pa povezava med legalizacijo igralništva in problematičnim igranjem ni enoznačna. Legalizacija igralništva oz. odprtje nove igralnice na območju, kjer igralništva še ni bilo, v večji meri

vpliva na povečanje problematičnega igranja, kot pa odprtje dodatnih igralnic na območju z že uveljavljenim igralništvom. S problematičnim igranjem so povezani tudi razdori družin, saj je med problematičnimi igralci stopnja ločitev nadpovprečna. V tem primeru so stroški vezani predvsem na stroške ločitvenega procesa. So pa tudi v tem primeru rezultati raziskav različni, saj nekatere empirične raziskave niso potrdile statistično značilne povezave med problematičnim igranjem in povečanjem števila ločitev. Nekatere študije dokazujejo, da je samomorilnost med problematičnimi igralci bistveno večja kot je povprečje celotne populacije. Vendar zgolj prisotnost igralništva ni povezana z statistično značilnim povečanjem števila samomorov. Ta povezava obstaja med velikostjo in koncentracijo igralniške dejavnosti ter številom samomorov. V močno razvitih igralniških lokalnih skupnostih je število samomorov večje. Razvoj igralništva, podobno kot na ostale oblike turizma, seveda vpliva tudi na obremenitev okolja, kar se kaže v spremenjenem izgledu (nova igralniška infrastruktura), povečanem onesnaževanju, povečani rabi naravnih virov itd.

Za razliko od študij, ki proučujejo ekonomske posledice igralništva, je v primeru študij, ki proučujejo družbene posledice igralništva, opaziti veliko večjo razpršenost mnenj in ugotovitev. To nam onemogoča enoznačno sklepanje o naravi družbenih posledic igralništva in nakazuje na potrebo po dodatnem teoretičnem in empiričnem proučevanju problematike.

8 KRIMINAL IN IGRALNIŠTVO

V devetdesetih letih prejšnjega stoletja je igranje iger na srečo med ameriško populacijo doživelo veliko popularnost, ki se nadaljuje tudi danes. Potrebi po dodatnih davčnih prihodkih in ekonomski rasti, skupaj z izraženo voljo več deset milijonov volivcev, sta v mnogih državah ZDA rezultirali v legalizacijo določenih oblik igralnštva. Ekspanzija legaliziranega igralnštva tako predstavlja pomembno temo splošnih in političnih debat. Zaradi namer po legalizaciji igralnštva se je tema v zadnjih dveh desetletjih prioriteto znašla na agendi vlad mnogih držav ZDA. Najbolj obravnavani problem znotraj teh debat je bil, in še vedno je, vpliv in povezanost kriminala z igralniško dejavnostjo. Nasprotniki igralnštva namreč postavljajo strah zbujujoče prognoze, po katerih naj bi uvedba igralnštva neizogibno vodila v infiltracijo organiziranega kriminala v lokalno skupnost, v povečanje uličnega kriminala, razmah prostitucije itd. Na drugi strani podporniki razvoja legaliziranega igralnštva trdijo, da so dokazi o povezavi med kriminalom in igralništvom izredno šibki. Pravijo, da so zgodbe o vpletenosti mafije v igralniške posle stvar preteklosti in da je tudi takrat, v preteklosti, bil njen vpliv bolj napihnjen kot realen (Thompson in drugi 1996: 2). Nominalno povečanje števila kriminalnih dejanj v igralniških lokalnih skupnostih opravičujejo z velikim povečanjem števila obiskovalcev. Še več. Trdijo celo, da se na račun povečanja števila delovnih mest in števila obiskovalcev relativne stopnje kriminalitete dejansko zmanjšujejo. Zaposleni ljudje namreč redkeje zaidejo v kriminalne dejavnosti, prav tako pa povečani davčni prihodki iz naslova igralniške dejavnosti omogočajo učinkovitejše spopadanje s kriminalom.

Ne glede na vse so zgodovinske izkušnje prispevale k temu, da je pri igralništvu vedno prisoten predsodek, da je tako ali drugače povezano s kriminalom. Legenda o Benjaminu Bugsyju Siegelu in njegovih mafijskih poslih pri izgradnji Flaminga, ki so se odvijali v začetnem obdobju legaliziranega igralnštva v Las Vegasu, se je tako močno vtisnila v spomin ljudi, da večina še danes povsem zdravorazumsko povezuje igralništvo s kriminalom.

S proučevanjem povezave med kriminalom in igralništvom so se ukvarjale številne bolj ali manj znanstveno relevantne študije. Najbolj relevantne študije so skupaj s svojimi temeljnimi ugotovitvami predstavljene v nadaljevanju. Še pred tem so v ločenem podpoglavju predstavljene temeljne kriminološke teorije, ki pojasnjujejo vzročno-posledične povezave med kriminalom in igralništvom. Za predstavitev kriminološki teorij so identificirane in

analizirane najpogostejše pojavne oblike kriminala, ki se pojavlja znotraj igralniške dejavnosti. Na koncu so predstavljeni tudi najpogostejši statistični problemi in zmote, ki so se pojavljale v študijah o povezavi med igralnštvom in kriminalom.

8.1 KRIMINOLOŠKE TEORIJE

Preden preidemo na predstavitev kriminoloških teorij, ki opredeljujejo odnos med kriminalom in igralnštvom, moramo v osnovi vedeti, kaj sploh kriminologija je. Meško (2006: 21) jo opredeljuje kot znanstvenoraziskovalno disciplino, ki se ukvarja s proučevanjem kriminalitete. Kriminaliteta je integralni del vsake družbe. Gre za družbeni in individualni pojav, ki predstavlja kršenje kazenske zakonodaje. Pod kriminaliteto se smatrajo samo tista dejanja, ki napadajo in ogrožajo temeljne človekove vrednote in so hkrati v kazenski zakonodaji države zapisana kot kazniva. Niso namreč vsa dejanja, ki jih del populacije smatra za družbi škodljiva in nevarna, del kazenske zakonodaje (Meško 2006: 16-17). To se več kot očitno kaže tudi na primeru igralnštva, kjer se zakonodaja od države do države bistveno razlikuje.

Kriminologijo se lahko opredeli tudi kot sistematično celoto spoznanj o kaznivih dejanjih, storilcih kaznivih dejanj, protidružbenem vedenju in nadzoru takega vedenja. V ožjem smislu se kriminologija ukvarja z raziskovanjem kaznivih dejanj in osebnosti storilca, z opisovanjem celokupne kriminalitete ali njenih posameznih pojavov ter longitudinalnim in statističnim proučevanjem posameznih primerov. Kriminološka spoznanja temeljijo na empiričnem raziskovanju in se ne zadovoljijo zgolj s teoretičnimi konstrukti in špekulacijami, ki jih ni mogoče preveriti (Singer v Meško 2006: 23). Če povzamemo številne opredelitve kriminologije, jo lahko v splošnem opredelimo kot vedo, ki proučuje kriminaliteto interdisciplinarno, multidisciplinarno in multimetodološko. Gre za fenomenološko in kavzalno-genetično vedo, ki proučuje oblike odklonskega vedenja in raziskuje vzroke za tako vedenje. Lahko jo okarakteriziramo tudi kot deskriptivno in genetično vedo, ker opazuje in opisuje pojave tekom njihovega razvoja. Ne gre za pravno vedo, temveč za vedo, ki temelji na spoznanjih empiričnih raziskav in izkušenj (Meško 2006: 21-25).

Kriminologija razlikuje različne nivoje razlag kriminalnega vedenja. Osnovne nivoje predstavljajo:

- individualni nivo,
- interakcijski nivo in
- družbeno-strukturalni nivo (Smith in drugi 2003:32).

Individualni nivo razlag se osredotoča na posameznikove karakteristike, ki vplivajo na njegovo kriminalno vedenje. Ukvarja se s prirojenimi genetskimi predispozicijami, nivojem inteligence, osebnostnimi motnjami itd. Interakcijski nivo proučuje družbene odnose, znotraj katerih posameznik stopa v stik z drugimi, še posebej tistimi, ki imajo nanj vpliv. Primer takih odnosov so družinski in prijateljski odnosi. Družbeno-strukturalni nivo proučuje vpliv različnih družbenih dejavnikov, ki lahko vplivajo na obseg in distribucijo kriminala v družbi. Take dejavnike predstavljajo npr. visoke stopnje nezaposlenosti, velike materialne razlike v družbi, revščina itd. Ti različni nivoji razlag se uporabljajo tako za pojasnjevanje razmerja med kriminalom in igralskim kot tudi za pojasnjevanje drugih oblik kriminalnega vedenja. Pri pojasnjevanju povezave med kriminalom in igralskim se individualni nivo osredotoča na posameznike, ki so vpleteni v kriminalna dejanja, povezana z igralskim. Razlage išče v predpostavki, da imajo nekateri posamezniki prirojene psihofizične karakteristike, ki jim povzročajo potrebo po razburljivosti in visoko tveganem obnašanju. Interakcijski nivo pravi, da nekateri ljudje nimajo vzpostavljenih ustreznih družbenih vezi z običajno družbo, ki bi omejevala njihovo vedenje, zato sodelujejo v nelegalnem igralskem ali storijo druga kriminalna dejanja, ki podpirajo njihove igralske navade. Drugi spet razvijejo družbene odnose, ki so povezani z nelegalnimi aktivnostmi, ki vključujejo nelegalno igralsko, ali kriminalne aktivnosti, povezane z legalnim igralskim. Strukturalni nivo proučuje npr. zastopanost posameznih družbenih skupin v aktivnostih nelegalnega igralskega ali porazdelitev posameznih kaznivih dejanj na območjih, kjer potekajo aktivnosti legalnega igralskega. Proučuje tudi kulturne vrednote in družbene dejavnike, ki vplivajo na višje stopnje kriminala, povezanega z igralskim in lastnosti mestnih območij, ki spodbujajo oz. privlačijo z igralskim povezan kriminal (Smith in drugi 2003:32-33).

8.1.1 INDIVIDUALNE TEORIJE

Konvencionalni posamezniki, ki sodelujejo pri ilegalnih igrah, ponavadi delujejo po modelu racionalne izbire. Ta model izhaja iz klasične kriminološke šole in temelji na predpostavki, da posamezniki delujejo po načelu racionalne izbire, v okviru katere želijo maksimizirati dobičke in minimizirati stroške (Smith in drugi 2003:34; Meško 2006: 80). Koristi so lahko družbene, psihične in materialne. Odločitev za kriminalno dejanje temelji na tehtanju pričakovanih nagrad na eni strani ter pričakovanega truda in potencialnih kazenskih sankcij na drugi strani (Cornish in Clarke v Smith in drugi 2003:34). Posamezniki, ki se odločijo za igranje nelegalnih iger na srečo, so se za to odločili na podlagi racionalne izbire, po kateri pričakovane koristi takega početja v zadostni meri presegajo potencialne stroške.

Teorija družbenega učenja trdi, da je kriminalno vedenje priučeno na osnovi istih splošnih načel, kot to velja za ostale oblike vedenja. Drugačna je samo vsebina učenja. Kriminalno vedenje je pridobljeno, se ponavlja in spreminja na enake načine kot družbeno sprejemljivo vedenje. Posamezniki se ga priučijo tako preko neposredne izkušnje, kot tudi preko posnemanja vzornikov. Takšen proces učenja bo verjetneje iz posameznika oblikoval kriminalca, v kolikor:

- se posameznik veliko druži s posamezniki, ki ga izpostavljajo deviantnim vzorcem prepričanj in vedenja;
- se kriminalno vedenje diferencialno okrepi preko konformnega vedenja;
- so posamezniki v večji meri izpostavljeni vplivu deviantnih vzornikov, kot pa konformnih;
- je njihovo lastno vedenje pozitivno naklonjeno kriminalni dejavnosti (Akers v Smith in drugi 2003:34).

Če apliciramo zgoraj opisane koncepte na kriminal, povezan z igralništvom, potem lahko rečemo, da so bili posamezniki, ki se poslužujejo kriminalnih dejavnosti, povezanih z igralništvom, tem najverjetneje izpostavljeni s strani njihovih staršev ali prijateljev. Z opazovanjem staršev in prijateljev ter njihovih pridobljenih psihičnih, družbenih in materialnih koristi, so oblikovali pozitiven odnos do nelegalnih aktivnosti, povezanih z igralništvom. V kolikor se taki posamezniki znajdejo v situaciji, da bi se lahko udeležili takih nelegalnih aktivnosti, je verjetnost, da bodo res to storili, večja kot pri posameznikih, ki

takšne izkušnje niso imeli. Izkušnja kriminalne aktivnosti bo najverjetneje imela posledice tudi na njihovo bodoče sodelovanje v nelegalnih aktivnostih, povezanih z igralskim (Smith 2003: 34).

Model racionalne izbire je primeren tudi za pojasnjevanje vedenja upravljavcev nelegalnega igralskega. Te posameznike si lahko predstavljamo kot poslovneže, ki zagotavljajo zaželeno, vendar nelegalno dobrino. Taki posamezniki so sprejeli racionalno poslovno odločitev, po kateri so profiti iz naslova kriminalne dejavnosti dovolj visoki, da upravičijo in odtehtajo tveganje, ki nastane pri zagotavljanju take nelegalne dobrine. Podobno racionalno obnašanje se da aplicirati na infiltracijo organiziranega kriminala v igralsko. Teorija zastraševanja trdi, da naj bi povečani stroški takih aktivnosti, posebej v luči gotovosti in resnosti kazenskih sankcij, odvrčali oz. vsaj ovirali racionalne akterje od nadaljnjega izvajanja nelegalnih aktivnosti (Zimring in Hawkins v Smith 2003: 34). Po teoriji zastraševanja morajo biti kazenske sankcije dovolj ostre, da izničijo velike profite, ki se ustvarjajo v takih nelegalnih aktivnostih. V primeru organiziranih kriminalnih skupin morajo biti kazenske sankcije še ostrejšje kot v primeru konvencionalnih posameznikov, saj so tam profiti mnogo večji.

Teorija družbenega učenja se lahko uporabi za pojasnjevanje vedenja tako profesionalnih kot tudi priložnostnih kriminalcev. Kriminalci se znajdejo v deviantnih skupinah, ki spodbujajo in nagradujejo nelegalno delovanje. Nelegalno delovanje pravzaprav definira članstvo v takih skupinah. Pozitivni signali, ki jih dobiva posameznik ob izvajanju nelegalnih dejanj, pa le tega spodbujajo k njihovem ponavljanju (Smith 2003: 35).

Tudi nelegalno igranje problematičnih igralcev se lahko pojasni s teorijo družbenega učenja. Njihovo ponavljajoče se sodelovanje v nelegalnem igralskem izhaja iz enakih procesov pridobivanja, izvajanja in ponavljanja vedenja, kot je to pri konvencionalnih igralcih. Kar problematične igralce razlikuje od konvencionalnih, je frekvenca in obseg njihove vpletenosti v nelegalno igranje. Nekateri trdijo, da sta tako nelegalno igranje kot tudi z igranjem povezani kriminal, pri problematičnih igralcih posledica osebnostnih težav oz. karakternih značilnosti. Te težave oz. značilnosti se pripisujejo nenormalni čustveni prilagodljivosti, ki je posledica negativnih izkušenj iz otroštva. Osebnostni defekti problematičnih igralcev lahko vključujejo tudi psihofizične nepravilnosti, ki izvirajo iz genskih in okoljskih dejavnikov (Akers in Smith 2003: 35).

8.1.2 INTERAKCIJSKE TEORIJE

V nasprotju z individualnimi teorijami interakcijske teorije temeljijo na konceptu samokontrole. Trdijo, da imajo posamezniki ne glede na okoliščine, v katerih se znajdejo, različno nagnjenost do izogibanja kriminalnim dejanjem. Posamezniki z močno samokontrolo so redkeje vpleteni v kriminalna dejanja kot posamezniki z nizko samokontrolo. Kljub vsemu tudi okoliščine in priložnosti vplivajo na to, da nizka stopnja samokontrole rezultira v kriminalno dejanje. Avtorja (Gottfredson in Hirschi v Smith 2003: 35) kot vzrok nizke stopnje samokontrole navajata nepopolno socializacijo, še posebej pa neučinkovito starševsko vzgojo. Trdita, da količina samokontrole, ki jo posameznik pridobi v otroštvu, ostane relativno stabilna skozi njegovo celotno življenje. Nizka stopnja samokontrole pojasnjuje tudi podobne dejavnosti kot so kajenje, jemanje drog, alkoholizem itd. Analogno lahko sklepamo, da iz tega vidika nelegalno igranje, kot tudi z igranjem povezana kriminalna dejanja, izhajajo iz nizke stopnje samokontrole, ki je posledica slabe socializacije.

Samokontrola je povezana s širšim konceptom družbene kontrole. Številne teorije, ki s kontrolo pojasnjujejo kriminalno vedenje, si delijo skupno predpostavko, da posamezniki spoštujejo družbena pravila zato, ker jim številne kontrole preprečujejo, da bi jih kršili. Ena najpomembnejših teorij kontrole je teorija družbenih vezi, ki trdi, da je kriminal posledica šibkih ali pretrganih vezi med posameznikom in družbo. To vez sestavljajo štiri komponente. To so povezanost, obvezanost, vpletenost in vera. Povezanost predstavlja vezi do pomembnih drugih, čigar mnenja in pričakovanja posameznik ceni. Obvezanost se nanaša na posameznikov vložek v konvencionalno vedenje, ki ga kriminal lahko ogroža. Vpletenost se nanaša na sodelovanje v konvencionalnih aktivnostih, ki trošijo posameznikov čas. Vera pa se nanaša na odobravanje konvencionalnih norm in vrednot, še posebej tistih, ki govorijo, da je potrebno zakone in družbena pravila spoštovati, ker so moralno pravilna. Te štiri komponente so med seboj povezane tako, da če ena popusti, se pritisk prenese na ostale tri. Šibkejše kot so te vezi do pomembnih drugih in do družbenih institucij, večja je verjetnost, da bo posameznik zapadel v nelegalne aktivnosti. Kriminalna dejanja, povezana z igranjem, ki jih storijo problematični igralci, so torej posledica šibkih ali pretrganih družbenih vezi. Tako ima npr. problematičen igralec, ki nima vzpostavljenih močnih vezi s pomembnimi drugimi, poleg igranja le malo alternativnih možnosti za preživljanje prostega časa (Smith 2003: 36). V splošnem teorije kontrole pojasnjujejo kriminalna dejanja z zlomom družbenih kontrol.

8.1.3 STRUKTURALNE TEORIJE

Kriminološke teorije, še posebej tiste, ki se osredotočajo na individualni in interakcijski nivo razlage, poudarjajo, da so kriminalne motivacije, bodisi posameznikove karakteristike, bodisi družbeni dejavniki, tiste, ki potiskajo posameznike k storitvi kaznivih dejanj. Vendar pa zgolj motivacijski dejavniki sami zase ne morejo v zadostni meri pojasniti pojava kriminalnih dejanj. Pomembno je tudi, da se upoštevajo priložnosti, ki posamezniku omogočijo ali ga spodbudijo k izvršitvi kriminalnega dejanja (Meško in drugi 2002: 66; Sacco in Kennedy v Smith 2003: 37). Kriminologi so priložnost identificirali kot faktor, ki pojasnjuje mnoge kriminalne aktivnosti (Thompson in drugi 1996: 3). To je povzročilo razvoj številnih različic teorij priložnosti, ki razlagajo nihanja stopenj kriminalitete med različnimi kraji, deli mesta in mesti ali skozi določeno časovno obdobje. Na temelju teorij priložnosti sloni tudi teorija branjenega prostora. Pravi, da se priložnostna kriminalna dejanja lahko preprečijo s samozaščitnim obnašanjem ljudi in poostrenim nadzorom. Ker kriminal izbira lažje dostopne tarče, lahko pride do premeščanja kriminalitete v območja, ki so manj varovana (Meško in drugi 2002: 66). Tako lahko oster varnostni nadzor nad območjem igralnice povzroči premeščanje kriminalitete nekoliko stran od območja igralnice, kjer nadzor ni tako močan.

Teorija rutinskih aktivnosti (Cohen in Felson v Smith 2003: 37; Stitt in drugi 2003: 255) se zdi še posebej primerna za razlago fizičnih lokacij kriminalnih dejanj. Glavna predpostavka te teorije je, da se verjetnost pojava kriminala poveča na tistih mestih, kjer se v času in prostoru nahaja velika konvergenca motiviranih storilcev, primernih žrtev in odsotnost formalnih in neformalnih varuhov, ki bi odvrnili potencialne storilce. Ta konvergenca je povezana z normalnimi, legalnimi oz. rutinskimi aktivnostmi posameznikov. Prostorska in časovna struktura teh rutinskih aktivnosti igra pomembno vlogo v determiniranju lokacije, vrste in obsega nelegalnih dejanj. Rutinske dejavnosti so ponavljajoče in razširjene, saj omogočajo splošni populaciji zadovoljevanje osebnih potreb, formalnih dolžnosti, družbenih interakcij, prostočasnih aktivnosti itd. Kako posamezniki izvajajo te rutinske aktivnosti, koliko je motiviranih storilcev in primernih žrtev ter koliko je formalnih in neformalnih varuhov, pa vpliva na konvergenco časa in prostora za storitev kaznivih dejanj.

Teorija rutinskih aktivnosti je primarno namenjena za pojasnjevanje kaznivih dejanj, kot so ropi, kraje, fizični napadi itd. Glede na to, da je bila razširjena tudi na področje nelegalnega uživanja alkohola in drog, se zdi smiselna tudi za razlago nelegalnega igralništva in nekaterih

z igralništvom povezanih kriminalnih dejanj. Prostočasne dejavnosti, kamor igranje iger na srečo zagotovo spada, namreč predstavljajo pomembne priložnosti za izvrševanje kaznivih dejanj. V splošnem so prostočasne aktivnosti tudi del tvegane življenjskega stila, ki ima lahko nevarne posledice. Igralnice in njim pripadajoča infrastruktura predstavljajo prostočasne lokacije, kjer se zbira veliko število ljudi, kar lahko pritegne tudi večje število kriminalno motiviranih posameznikov. Poleg tega se v prostočasnem okolju vzpostavijo številni neformalni stiki, ki še dodatno zmanjšujejo učinkovitost družbenih kontrol (CRC 1998: 2; Smith 2003: 37). Velika koncentracija ljudi tako predstavlja potencialne žrtve tatov in nasilnežev, kakor tudi potencialne kupce drog, odjemalce storitev prostitutk itd. Gotovinsko poslovanje v igralnicah predstavlja tudi velik magnet za organiziran kriminal, ki lahko preko pranja denarja nelegalne prihodke transformira v legalno pridobljen prihodek. Zato se igralniške lokalne skupnosti upravičeno smatrajo kot magnet za različne vrste kriminalnih aktivnosti.

8.1.4 SKLEP

Na podlagi kriminoloških teorij lahko ugotovimo, da je storitev kriminalnega dejanja odvisna od številnih dejavnikov in ne le od priložnosti (Meško in drugi 2002: 66). Večina »uravnovešenih« kriminalcev se za kriminalno dejanje odločajo na podlagi povsem racionalnega premisleka. V kolikor pridejo do sklepa, da je okolje in »izbor« potencialnih žrtev primeren, se odločijo za izvršitev kriminalnega dejanja. Igralnice iz vidika primernih žrtev vsekakor predstavljajo ugodno okolje. V njih se nahajajo množice ljudi, ki se predajajo žaru igre in pogosto pozabljajo tako na varnost svojega imetja kot tudi na telesno varnost. Oteževalno plat racionalnega premisleka kriminalcev predstavlja poostren varnostni nadzor v igralnici in njeni bližnji okolici. Ta je pogost spremljevalec večjih igralnic in igralniških središč. Postren nadzor lahko privede do premeščanja kriminalitete zunaj varovanega območja igralnice. Individualne teorije govorijo, da otroci, ki so bili v mladosti izpostavljeni z igralništvom povezanim kriminalnim dejavnostim svojih staršev, ponavadi oblikujejo pozitiven odnos do takih dejavnosti. Tako verjetneje tudi sami zapadejo v podobne kriminalne dejavnosti. Interakcijske teorije govorijo tudi o pretrganih družbenih vezeh patoloških igralcev, ki povzročjajo kriminalna dejanja. Ne izjasnijo pa se, ali so te pretrgane vezi posledica patološkega igranja, ali pa je tak posameznik imel pretrgane vezi z družbo že preden je postal patološki igralec in so ga pravzaprav te pretrgane vezi vodile v začaran krog

patološkega igranja. Vidimo, da kriminološke teorije lahko dokaj uspešno apliciramo na področje pojasnjevanja kriminala, povezanega z igralništvom. Če teorije generaliziramo, lahko rečemo, da se kriminal v območju igralnice in njeni okolici poveča, v kolikor je varnostni nadzor tam pomankljiv, ali pa se tam nahaja velika količina izredno privlačnih, potencialnih tarč, ki pretehtajo potencialno tveganje ujetja. V kolikor je nadzor učinkovit, ali pa ni zadostne količine privlačnih potencialnih žrtev, kriminal išče priložnosti drugje, kar predstavlja potencial za t. i. premeščanje kriminalitete zunaj območja igralnic.

8.2 OBLIKE KRIMINALA, POVEZANEGA Z IGRALNIŠTVOM

Legalizaciji navkljub ostaja igralništvo kontroverzna javnopolitična tema v številnih državah. Legalizacija igralništva namreč sama po sebi ni uničila vseh škodljivih posledic, ki jih prinaša nelegalno igralništvo tako družbi kot tudi posamezniku. Zagotovo ena najresnejših in največkrat omenjenih posledic igralništva, tako legalnega kot tudi nelegalnega, je njegova povezanost in prepletenost s kriminalom. Pri proučevanju vpliva kriminala na igralniško dejavnost se pojavlja pomembna težava. Ta se kaže v neobstoju splošne definicije z igralništvom povezanega kriminala in tipologije za kategoriziranje oblik takega kriminala (Campbell in drugi 2005: 38). V splošnem seveda obstaja neposreden in posreden vpliv kriminalna na igralništvo in obratno. Neposredni vpliv igralništva na kriminal se npr. kaže, ko je oseba zaradi težav, ki so nastale pri igranju, pripravljena storiti kriminalno dejanje. Posredni vpliv pa se kaže pri zločinih, ki bi se lahko zlahka zgodili tudi v neigralniški lokalni skupnosti, se pa zgodijo v igralniški lokalni skupnosti. Taka kriminalna dejanja so npr. kraje avtomobilov, posilstva, tatvine ipd., ki niso nastale neposredno zaradi igranja. Seveda je meja med kriminalnimi dejanji, na katere igralništvo vpliva neposredno in posredno, težko ločiti. Postavlja se npr. vprašanje, ali je izguba na igralnem avtomatu neposredno povzročila, da je igralec razbil ogledalo v stranišču igralnice, ali pa je to dejanje deloma tudi posledica napornega dne v službi, družinskih težav in agresivne narave posameznika. Po eni strani lahko trdimo, da je igranje povzročilo vandalizem. V kolikor oseba ne bi igrala, se to kriminalno dejanje ne bi zgodilo. Po drugi strani pa lahko rečemo, da je igranje samo eden izmed mnogih dejavnikov, ki so vplivali na pojav tega kriminalnega dejanja (Campbell in drugi 2005: 38). Zadnja trditev namiguje na sklep, da igranje samo po sebi ne more biti samostojen in edini vzrok za nastanek kriminalnih dejanj.

Smith in drugi (2003: 8) so za potrebe svoje študije, v kateri so proučevali z igralništvom povezan kriminal v mestu Edmonton, izdelali klasifikacijski sistem kriminalnih dejanj, povezanih z igralništvom, ki vsebuje naslednje kategorije:

- nelegalno igralništvo – igralske aktivnosti, ki jih zakonodaja ne dopušča;
- kriminaliteta problematičnega igranja – ponarejanje, prevare, utaje, goljufije – dejanja, ki odvisnim igralcem omogočajo nadaljnjo igranje;

- igralniški kriminal – kriminal, ki se dogaja v igralnici in njeni okolici, kot je npr. oderuško kreditiranje, pranje denarja, predaja ponarejenega denarja, kraje, napadi, prostitucija, vandalizem itd.;
- zloraba družine – viktimizacija družinskih članov, povzročena zaradi igranja drugega družinskega člana, kot je npr. družinsko nasilje, zloraba otrok, samomor itd.

Na podlagi omejitev kriminalitetnih karakteristik in na podlagi proučitve raziskav in drugih prispevkov številnih avtorjev (Thompson in drugi 1996: 3-6; Albanese 1997: 351-366; Morris in Block 1997: 663-688; Albanese 1999: 3-7; Luin 1999: 122; Smith in drugi 2003: 8-21; Stitt in drugi 2003: 253-283; PSGSC 2004: Campbell in drugi 2005: 38-48), so identificirane naslednje tri osnovne oblike oz. kategorije kriminala povezanega z igralništvom:

- poštenost oz. integriteta samih iger,
- infiltracija organiziranega kriminala ter
- ulični in drugi kriminal oz. sekundarna kriminaliteta.

Seveda te kategorije ne zajemajo vseh pojavnih oblik kriminala, ki je neposredno ali posredno povezan z igralništvom. Gre zgolj za osnovne, širše kategorije, v katere so v nadaljevanju čimbolj celovito zajete najpomembnejše z igralništvom povezane pojavnne oblike kriminala.

8.2.1 INTEGRITETA IGER NA SREČO

Čeprav se večina kriminalnih dejanj povezanih z igralništvom zgodi zunaj igralnic oz. v njeni okolici, pa obstajajo tudi mnoga, ki se zgodijo znotraj igralnice, tekom same igre, in predstavljajo stranski produkt iger (Smith in drugi 2003: 12; Campbell in drugi 2005: 46). Integriteta oz. poštenost samih iger na srečo zagotovo predstavlja resen problem vsake oblike legalnega igralništva. Goljufanje pri igri se lahko pojavi v naslednjih pojavnih oblikah:

- prirejanje igralnih rekvizitov, naprav ali instrumentov, kot je npr. označevanje igralnih kart, uporaba obteženih igralnih kock, prirejanje in nastavljanje igralnih avtomatov, neenakomerno obteževanje igralne rulete ipd;
- skrivno dogovarjanje med igralcem in zaposlenim v igralnici, kot npr. signaliziranje delilca pri igri blackjack, vstavljanje nepremešanih kart ipd;
- druge raznovrstne prevare, kot so npr. stave po tem, ko je rezultat že znan, uporaba računalnika ali mehanske naprave, ki evidentira karte, ki so se že pojavile v igri,

kakršnokoli vnaprej dogovorjeno početje med igralcem in delilcem ipd. (Thompson in drugi 1996: 3; Smith in drugi 2003: 12; Campbell in drugi 2005: 46).

Goljufanje pri igrah predstavlja vsa dejanja, ki so po pravilih igralnice prepovedana. Goljufanje pri igrah na srečo pa v odvisnosti od nacionalne zakonodaje spada tudi med prekrške oz. celo kazniva dejanja. V Nevadi tako goljufanje pri igrah na srečo predstavlja kaznivo dejanje. V kolikor v pravnem sistemu države goljufanje pri igrah na srečo ni konkretno opredeljeno, se le-to smatra kot prevara, ki jo prav tako obravnavajo pristojne oblasti.

Napredne tehnike igranja iger na srečo same po sebi še ne predstavljajo goljufanja, v kolikor se igralec seveda ne poslužuje posebnih mehanskih ali elektronskih naprav. Tako npr. štetje kart predstavlja povsem dovoljeno tehniko igranja iger s kartami. Ima pa večina igralnic pravico igralca odstraniti iz igralnice in mu prepovedati nadaljnje obiske, v kolikor meni, da goljufa. Tako se lahko zgodi, da odstranijo tudi igralca, ki dejansko ne goljufa, ampak uporablja samo napredne tehnike igranja.

Igralnice se proti goljufom borijo na različne načine. Osnovne načine predstavljajo uveljavljene procedure, videonadzor in uporabo napredne programske opreme. Pod uveljavljenimi procedurami se smatrajo standardizirani postopki mešanja in deljenja kart, njihovega shranjevanje in odpiranje novih paketov kart. Seveda se uveljavljene procedure pojavljajo tudi pri vseh drugih igrah, kjer je s strani igralnice vpleten človeški faktor. Večina igralnic ima znotraj igralnih prostorov inštaliran video nadzor s številnimi kamerami, ki omogočajo nadzorovanje in snemanje dogajanja v igralnici. Naprednejše igralnice uporabljajo tudi video sistem za prepoznavanje obraza, ki identificira nezaželene posameznike takoj ob njihovem vstopu v igralnico. Nekatere uporabljajo tudi napredno programsko opremo, ki omogoča razkritje nenavadnih vzorcev igranja, stav in dobitkov.

Tudi igralci, ki participirajo pri igranju iger na srečo, želijo imeti določena zagotovila, da se igre igrajo pošteno in da je rezultat igre dejansko naključen produkt sreče in verjetnosti. Integriteta upravljavcev iger na srečo oz. igralnic je ponavadi v pristojnosti komisij za nadzor igralništva, ki posredno ali neposredno sodelujejo tudi pri podeljevanju in odvzemanju igralniških licenc. Te komisije izvajajo inšpekcijski nadzor nad igralnicami, testirajo nove igre, testirajo igralne naprave in preverjajo, ali te izplačujejo predviden odstotek vplačil. V

kolikor zaznajo kakršnekoli nepravilnosti, se mora igralnica zagovarjati in v svoj zagovor predložiti tudi materialne dokaze. Če tega ne stori, sledijo sankcije, vključno z možnostjo odvzema licence.

8.2.2 ORGANIZIRANI KRIMINAL V IGRALNIŠTVU

O povezavi med organiziranim kriminalom in igralništvom se je veliko govorilo že vse od časov, ko je Nevada kot prva država ZDA legalizirala igralništvo. Legenda o Benjaminu Bugsyju Siegelu in njegovih mafijskih poslih pri izgradnji Flaminga se je močno zasidrala v spomin splošne populacije (Margolis 1997: 43). Sodelovanje organiziranega kriminala v igralniški industriji Nevade, v obdobju po 2. svetovni vojni, je bilo tudi dokazano s strani kongresne preiskovalne komisije, ki jo je vodil senator Kefauver. Komisija je takrat nazorno dokazala interes in vpletenost Mayerja Lanskyja in drugih znanih članov kriminalnih združb pri nekaterih igralniških poslih v Las Vegasu. Igralnica Flamingo pa ni bila edina v Las Vegasu, ki se je znašla pod vplivom organiziranega kriminala. Ed Levinson, kriminalni partner Mayerja Lanskyja in eden izmed skrivnih lastnikov Flaminga, je posedoval igralniško licenco še za Freemont Hotel in Horseshoe Club, oba v Las Vegasu. Kriminalni investitorji so bili dokazano angažirani tudi Stardust Hotelu in v Dessert Innu (Morris in Block 1997: 671). Dokazani vpliv organiziranega kriminala na igralniško dejavnost v zibelki ameriškega tipa igralništva nam daje nazorno vedeti, da je na možnost njegove infiltracije potrebno gledati skrajno resno in odgovorno. Preden nadaljujemo z identifikacijo in analizo pojavnih oblik organiziranega kriminala, povezanega z igralništvom, je potrebno pojem organiziran kriminal čim natančneje opredeliti. Površinsko smo se pojma organiziran kriminal dotaknili že v poglavju Sodobno varnostno okolje in turizem, kjer je bil omenjen v kontekstu sodobnih groženj varnosti, v tem poglavju pa je deležen podrobnejše teoretične opredelitve.

Kot je bilo v poglavju z naslovom Sodobno varnostno okolje in turizem že povedano, je organizirani kriminal izredno kompleksen, raznolik in spreminjajoč se pojav, kar ima za posledico, da v svetu ne obstaja soglasje glede njegove definicije. Ker se njegova pojavna oblika neprestano spreminja, razvija in širi, ima organizirani kriminal danes popolnoma drugačne dimenzije kot nekoč.

Največ poskusov definiranja organiziranega kriminala prihaja iz ZDA. Najbolj znana ameriška definicija opredeljuje organizirani kriminal kot združenje dveh ali več oseb, z namenom vzpostavitve monopola na določenem geografskem področju, v kriminalni aktivnosti takega tipa, ki prinaša kontinuirani finančni dohodek. Za doseganje tega cilja uporabljajo teror in nasilje zoper tiste (storilce ali državljane), ki se upirajo ali nasprotujejo njegovemu razvoju. Uspeva in razrašča se s podkupovanjem javnih delavcev, katerih sodelovanje je nujno za obstoj in nadaljnji razvoj ilegalnega sodelovanja (Criminal Investigation Specific Offenses, 1971: 218).

Ko opredeljujemo organizirani kriminal, zagotovo ne smemo zaobiti Konvencije Združenih narodov o mednarodnem organiziranemu kriminalu (United Nations Convention on Transnational Organised Crime – UNCTOC). To lahko smatramo kot najpomembnejši poskus doseči splošno soglasje o konceptu organiziranega kriminala. Napisana je bila leta 2000, v veljavo je stopila leta 2003, do leta 2007 pa so jo podpisale ZDA in večina držav članic OZN. Ta dokument se smatra kot najbolj relevanten pravni instrument s področja organiziranega kriminala (CARPO 2005: 9). Konvencija se nanaša na huda kazniva dejanja, korupcijo, pranje denarja itd., ki je mednarodna po svoji naravi in vključuje organizirane kriminalne skupine. 2. člen te konvencije (UN 2000) pravi:

- a) »organizirana kriminalna združba« pomeni strukturirano skupino treh ali več oseb, ki v daljšem časovnem obdobju usklajeno deluje z namenom storitve enega ali več hudih kaznivih dejanj po tej konvenciji, da bi neposredno ali posredno pridobila finančne ali druge premoženjske koristi;
- b) »hudo kaznivo dejanje« pomeni kaznivo dejanje, ki se kaznuje najmanj s štirimi leti zapora ali strožjo kaznijo;
- c) »strukturirana skupina« pomeni skupino, ki se ni naključno oblikovala za neposredno storitev kaznivega dejanja, za katero pa ni nujno, da so vloge članov formalno določene, da je članstvo v njej trajno ali da ima zahtevno strukturo.

Izredno fleksibilna in prav zato zelo uporabna je opredelitev, ki jo je za potrebe Situation Report on Organised and Economic Crime in South-eastern Europe (CARPO 2005: 10) oblikovala posebna delovna skupina. Ta je definirala neko kriminalno dejanje za organiziran kriminal, ko izpolnjuje določene kriterije:

- Formalni kriteriji:
 1. sodelovanje treh ali več oseb;
 2. za dalj časa ali nedoločeno časovno obdobje;
 3. osumljenih ali obtoženih storitve hudega kaznivega dejanja;
 4. s ciljem pridobivanja dobička in/ ali moči.
- Dodatni kriteriji:
 5. vsak od akterjev ima specifično nalogo ali vlogo;
 6. obstaja določena oblika notranje discipline in nadzora;
 7. uporabljajo nasilje in druge oblike zastraševanja;
 8. s korupcijo ali na druge načine vplivajo na politike, medije, javno upravo, izvrševalce zakonov, sodno administracijo ali gospodarstvo;
 9. uporabljajo komercialne ali poslovne strukture;
 10. so vpleteni v pranje denarja;
 11. delujejo na mednarodni ravni.

Da je kriminalno dejanje opredeljeno kot organiziran kriminal, mora izpolnjevati vse formalne kriterije in vsaj dva izmed dodatnih kriterijev. Ta pristop ima prednost pred ostalimi, ker lahko tudi do tedaj povsem neznane, resne oblike organizacijskega in ekonomskega kriminala pravnih entitet in profesionalcev opredeli kot organiziran kriminal.

Eno najresnejših pojavnih oblik organiziranega kriminala, povezanega z igralništvom, je prav gotovo pranje denarja. Pranje denarja predstavlja vse tehnike, ki se uporabljajo za pretvarjanje nepošteno in nezakonito pridobljenih prihodkov v pošten in zakonit prihodek (Dobovšek 2005: 308; Dufetel in Quintard 2006: 29). Primaren cilj predstavlja izogibanje odkrivanju kriminalnih finančnih nepravilnosti in plačilu davkov tako, da denar postane del legalnega plačilnega prometa (Dobovšek 1999: 130; 2005: 308). S tem, ko denar postane del legalnega plačilnega prometa, se ga lahko normalno investira tudi v legalne posle. To predstavlja najresnejšo grožnjo s strani organiziranega kriminala, saj svoj obseg vpliva razširi tudi na legalno sfero, od koder ga je mnogo težje iztrebiti.

Mayer Lansky, zloglasni kriminalni investitor v igralnice Las Vegasa, se smatra za pionirja na področju pranja kriminalnega denarja. Bil je eden prvih, ki je razumel pomen uporabnosti držav s tajnimi bančnimi računi in davčnimi nebesi, kar je pri svojih igralniških poslih tudi spretno izkoriščal (Morris in Block 1997: 673).

Igralništvo predstavlja za pranje denarja zanimivo področje, ker se tu obračajo velike količine denarja, nemalokrat v obliki gotovine. Da bi se taka dejanja preprečila, zvezna zakonodaja ZDA predpisuje, da morajo igralnice o večjih in sumljivih transakcijah obvestiti pristojne organe. Tako morajo vse igralnice v ZDA od leta 2003 za vsako transakcijo, ki je večja od 5.000 dolarjev, izpolniti poseben obrazec, ki se posreduje pristojnim oblastem (AGA 2007c).

V igralniški industriji lahko pride tudi do pojava korupcije. V splošnem se korupcijo, razume kot podkupovanje oseb, da bi te zlorabile zaupana pooblastila v državnem ali privatnem sektorju. Večina korupcije se nanaša na primere zlorab položaja državnih uradnikov, nepotizem, prisvojitve javnih virov, preferiranje določenih rešitev, ipd. V privatnem sektorju se pojavlja v obliki zlorab gospodarskih pogodb in kršenju poslovnih običajev (Dobovšek 2005: 308-309).

V igralništvu so poznani predvsem primeri korupcije javnih uradnikov s strani upravljavcev nelegalnih igralnic. Zgodnje ameriške loterije so bile nepravilno razširjene, kar je povzročilo, da številni prihodki niso bili popisani. Da se to ne bi izvedelo, so upravljavci takih loterij podkupovali pristojne uradnike. Pojavljali so se tudi primeri, ko so si nelegalne igralnice, za katere so policija in pristojne oblasti vedeli, da delujejo, s podkupovanjem omogočale nadaljnje obratovanje. Znani so tudi primeri poskusov podkupovanja vplivnih politikov pri spreminjanju igralniške zakonodaje (Smith in drugi 2003: 14-15; Campbell in drugi 2005: 47-48). Do podkupovanja lahko pride v postopkih podeljevanja igralniških licenc. Kandidati za licence, ki ne izpolnjujejo vseh pogojev, želijo, da pristojni organi v njihovem primeru spregledajo določene pomanjkljivosti oz. neizpolnjevanje pogojev.

Organizirane kriminalne skupine lahko postanejo tudi dobavitelji določenih dobrin in storitev za igralniško industrijo. Zaradi izsiljevanja in drugih pritiskov lahko igralnicam te dobrine in storitve ponujajo po nerazumljivo visokih cenah (Thomspon in drugi 1996: 3). Ponujajo lahko tudi razna oderuška posojila za igralce, ki so ostali brez sredstev za igranje, igralce pa oskrbujejo tudi s prepovedanimi drogami in belim blagom. Ker so obresti pri oderuških posojilih oz. kreditih izredno visoke, jih igralec zelo težko odplača. Tako zaradi nezmožnosti odplačila postane trajno odvisen od kriminalnih skupin in mora za njih opravljati razne usluge. V povezavi z oderuškim kreditiranjem so se razvile skupine za izterjevanje dolgov, ki delujejo na podlagi nasilja in groženj (Dobovšek 2005: 307-308).

Da bi preprečili infiltracijo organiziranega kriminala v legalne igralniške strukture, morajo družbe, ki kandidirajo za igralniško licenco, domala v vseh državah ZDA predložiti podatke o vseh lastnikih in ključnih zaposlenih, ki obsegajo (Margolis 1997: 47-48):

- identifikacijske informacije. Te informacije vključujejo fotografijo, datum rojstva, številko socialnega zavarovanja, prstne odtise, vzdevke in identifikacijska znamenja. Predložiti morajo tudi kopije rojstnih listov in/ali potnih listov;
- identiteto družinskih članov. Ta informacija vključuje njihova imena, naslove, poklice. Nanaša se na starše, partnerje, otroke, brate in sestre ter priženjene sorodnike. Predložiti morajo tudi naslov in telefonsko številko morebitnih bivših žena ali mož;
- zgodovino bivanja. Predložiti morajo podatke o preteklih naslovih za obdobje vsaj 25 let nazaj;
- zgodovino zaposlitev. To vključuje opis del, ki so jih opravljali ter imena in naslove prejšnjih delodajalcev za obdobje vsaj 20 let nazaj. Nekatere države zahtevajo podatke o zgodovini zaposlitev za celotno obdobje, vse od dopolnjenega 18. leta;
- zgodovina izobraževanja. Potrebno je navesti vse šole od osnovne naprej, ki so jih obiskovali;
- karakterne reference. Te reference ne smejo biti od družinskih članov ter zdajšnjih ali bivših delodajalcev;
- vojaška zgodovina. To vključuje podrobnosti o naboru, služenju in morebitnih disciplinskih ukrepih;
- kriminalna zgodovina. To vključuje informacije o morebitnih obsodbah, o sproženem nadzoru, aretacijah, ki niso vodile v obtožbo, imenovanjih za neobtoženega sodelavca, obtožbah, ki so bile izbrisane ali oproščene, o njihovih pričanjih pred veliko poroto, komisijo ali drugim preiskovalnim telesom;
- zgodovina pravnih procesov. Te informacije vključujejo vse civilne tožbe, v katerih so kandidati imenovani, vključno s tožbami proti pravnim osebam;
- zgodovina licenc. To vključuje informacije o vseh profesionalnih licencah ali pooblastilih, ki jih kandidati posedujejo ali so jih posedovali;
- finančne in davčne informacije. Ta sklop informacij je izjemno širok. Vsebuje informacije o finančnem stanju, stanju na bančnih računih, številke bančnih in depozitnih računov, informacije o vračilu dohodnine, pregled vseh investicij in deležev v podjetjih, pregled vseh kreditov in posojil, pregled vseh nepremičnin. Kandidati morajo te informacije priskrbeti tudi za svoje partnerje in otroke.

V nekaterih državah gredo celo korak dlje. V Koloradu npr. zahtevajo zgodovino mednarodnih potovanj za 10 let nazaj. Indiana zahteva razkritje vseh prispevkov političnim strankam. Iowa zahteva razkritje imen, naslovov in telefonskih števil vseh odvetnikov in računovodij, s katerimi je kandidat sodeloval v zadnjih 10 letih. Ponavadi morajo kandidati podpisati tudi pooblastilo, ki preiskovalcem omogoča dostop do vseh nadaljnjih, za preiskavo potrebnih informacij. Nadzor pa se ne konča zgolj pri postopkih za podeljevanje licenc. Dopolnjen je s celotnim spektrom finančnih in proceduralnih kontrol. Lastniki in ključne osebe morajo letno podajati poročila o stanju svojega premoženja. Vse transakcije, večje od 10.000 dolarjev, pa se morajo prijaviti Zvezni davčni agenciji (Internal Revenue Service – IRS) (Margolis 1997: 48-49).

Od sedemdesetih let prejšnjega stoletja je v ZDA kombinacija močne državne regulative in kontrole, skupaj z večinskim lastništvom javnih podjetij v igralniški dejavnosti, izrinila organizirani kriminal iz igralništva. Danes igralniška industrija predstavlja relativno zaprto sfero. Bivši vodja FBI programa za boj proti organiziranemu kriminalu, Jim Moody (v Margolis 1997: 50), je izjavil, da se posamezniki, ki delujejo v igralniški dejavnosti, dobro poznajo in med sabo zelo hitro identificirajo prevaranta ali tatu in ga izločijo iz posla. Pošteni upravljavci igralnic identificirajo problem mnogo prej, preden ga zaznajo pristojne oblasti. Ker je igralniška industrija dejavnost, ki ogromno da na svojo zunanjo podobo in je profitno naravnana, je močno zainteresirana, da ostanejo kriminalni elementi zunaj igralništva. Moody (v Margolis 1997: 50) je tako prepričan, da s strogo zakonodajo, močnim notranjim in zunanjim nadzorom ter stalno pozornostjo lahko preprečimo infiltracijo organiziranega kriminala v igralniško dejavnost.

8.2.3 SEKUNDARNI KRIMINAL

Kriminalna dejanja, ki se zgodijo v igralnici ali njeni okolici, in ne vsebujejo elementov organiziranega kriminala ali integritete iger, prav tako predstavljajo pomembno kategorijo kriminala, povezanega z igralništvom. Večina takih kriminalnih dejanj je sicer v večji meri posledica dejavnosti, ki spremljajo igralništvo in se nanj navezujejo, kot pa neposredno samih iger na srečo.

Ulični kriminal predstavlja skupino prekrškov, ki se povečini zgodijo na ulici oz. javnih mestih, so vidni in tvorijo skupino kriminalnih dejanj, ki predstavljajo posebno nevarnost splošni populaciji (ASIS 2007). Jasna definicija uličnega kriminala ne obstaja. Tudi FBI nima kriterijev za kategorizacijo specifičnega kriminala kot uličnega. Pogosto se ulični kriminal zamenjuje s skupino nasilnih kriminalnih dejanj, ki zajemajo umor, posilstvo, rop in telesni napad. Ulični kriminal zajema razne oblike kraj (avtomobilov, osebnih predmetov itd.) in z nekaterimi izjemami (avtocestni ropi ipd.) ne vsebuje elementov fizičnega nasilja (NJSP 2007). V tem poglavju obravnavamo tako ulični kriminal kot tudi druge oblike kriminala, ki vsebujejo ali ne vsebujejo elementov fizičnega nasilja in nastanejo neposredno ali posredno zaradi igralnštva.

Pomembno skupino povzročiteljev sekundarnih kriminalnih dejanj, povezanih z igralnštvom, predstavljajo problematični igralci. Problematično igranje je bilo podrobneje opredeljeno in analizirano že v podpoglavju z naslovom Družbene posledice igralnštva, zato se tega tu ponovno ne dotikamo. V tem kontekstu se dotikamo samo pojavnih oblik kriminala, ki ga neposredno ali posredno povzročajo problematični igralci.

Kot smo že povedali, so posledice problematičnega igranja opazne tako na ravni posameznika kot tudi družbe kot celote (Zagoršek 2007: 21). Med najpomembnejše družbene posledice igranja spada tudi morebitno povečanje stopnje kriminalitete. Problematični igralci storijo največ kriminalnih dejanj, ki so povezana z zagotovitvijo potrebnih finančnih sredstev za igranje ali povrnitev igralniških dolgov (Volberg v Campbell in drugi 2005: 42). Avtorji zastopajo različna stališča glede kriminalne nagnjenosti problematičnih igralcev (Smith in drugi 2003: 17; Campbell in drugi 2005: 42). Nekatere teorije in empirično pridobljeni podatki kažejo na le majhno povezavo med problematičnim igranjem in nagnjenostjo k storitvi kriminalnih dejanj. Medtem društva anonimnih zasvojencev z igrami trdijo, da je povezava med problematičnim igranjem in kriminalom mnogo močnejša (Brown 1987: 98-112).

Najbolj celosten pregled povezanosti med kriminalom in problematičnim igranjem je pripravila avstralska Komisija za produktivnost (Australian Productivity Commission – APC¹³). Ta je v svojem poročilu z naslovom Australia's Gambling Industries (APC 1999)

¹³ APC predstavlja neodvisno zvezno agencijo, katere glavna naloga predstavlja svetovanje zvezni vladi na področju mikroekomske politike (Campbell in drugi 2005: 73).

zapisala, da problematični igralci povzročajo širok spekter kriminalnih dejanj. Ta se kažejo v obliki kraj denarja in dobrin v družini ali v službi, ponarejanja čekov, žeparjenja itd. Ponavadi so ta dejanja nenasilna. V skrajnih primerih se problematični igralci lotijo tudi resnejših kriminalnih dejanj, ki lahko vsebujejo tudi elemente fizičnega nasilja. Taka dejanja predstavljajo kraje avtomobilov, preprodaja drog in orožja, oboroženi ali neoboroženi ropi, prostitucija, nasilje nad družino, posilstva, umori itd. Na splošno se problematični igralci za kriminalna dejanja odločijo zaradi izgub pri igrah, nakopičenih dolgov, izčrpanih lastnih finančnih sredstev, sposojanja od družine in prijateljev, oderuških posojil ipd. (APC 1999).

Igralništvo lahko posredno ali neposredno vpliva tudi na kriminalnega ovratnika. Večino obiskovalcev igralnic namreč predstavljajo ljudje stari nad 25 let, ki delajo v legalnih službah (Albanese 1999: 3). Pojem kriminalnega ovratnika je leta 1939 izumil sociolog Edwin Sutherland. Nanašal se je na kriminalca, ki ga v okviru svojega poklica povzročijo osebe z višjim družbenim statusom (Albanese 1999: 6). Vendar termin kot tak zajema številna kriminalna dejanja, ki jih lahko storijo tudi osebe nižjega družbenega statusa. V praktičnem smislu predstavlja kriminalnega ovratnika vsa kriminalna dejanja, ki jih storilec stori s prevaro oz. goljufijo in ne s silo, kriminalna dejanja usmerjena proti javni upravi in kvazi kazniva dejanja, ki vplivajo na javno moralo, varnost, blagostanje ipd. V primerjavi z uličnim kriminalom je kriminalnega ovratnika težje odkriti in so zato podatki o njem zelo skopi. Kot kriminalna dejanja ovratnika se smatrajo ponarejanja, prevare in goljufije (Albanese 1999: 6). Ta kriminalna dejanja so v povezavi z igralništvom storjena v največji meri s strani problematičnih igralcev. Albanese (1999) v študiji, v kateri je proučeval povezavo med igralništvom in kriminalom ovratnika, ni našel statistično značilne povezave med kriminalom na eni strani ter ponarejanjem, prevarami in goljufijami na drugi. Še več. Na podlagi intervjujev z več sto obtoženci je dokazal, da niti en dejavnik igralništva ne povzroča goljufij, kot ene izmed treh pojavnih oblik kriminalnega ovratnika. Odkril pa je, da na kriminalnega ovratnika pomembno vpliva način, na katerega posameznik definira lastne finančne težave. Če to dojema kot stvar, ki lahko ogrozi njegovo družino in kot nekaj, kar se drugih ne tiče, to lahko pozitivno vpliva na storitev kriminalnega dejanja ponaredbe, prevare ali goljufije.

Za kriminalce predstavlja množica ljudi, ki se brezskrbno predaja igranju in zabavi, lahek plen. Igralci s svojimi aktivnostmi in obnašanjem nemalokrat prav kličejo po viktimizaciji. Igralec, ki je priigral večjo vsoto denarja in to bučno proslavlja, predstavlja vidno in relativno

lahko tarčo za roparje in žeparje. Kot tarče kriminalnih dejanj se pojavljajo tudi hotelske sobe in druga lastnina igralnice. Obiskovalci igralnic so tudi tarče prostitutk in prodajalcev prepovedanih drog (Thomson in drugi 1996: 3).

8.2.4 SKLEP

V grobem lahko ločimo tri osnovne skupine kriminalnih dejanj, povezanih z igralništvom. Te skupine predstavljajo integriteta samih iger, organizirani kriminal in sekundarni kriminal. Integriteta oz. poštenost iger na srečo se kaže predvsem v prirejanju igralnih rekvizitov, naprav ali instrumentov. Lahko se pojavi v obliki skrivnega dogovarjanja med igralcem in zaposlenim v igralnici ter v drugih oblikah prevar. Igralnice se proti takim kriminalnim dejanjem borijo s strogim uveljavljanjem procedur, videonadzorom in uporabo napredne programske opreme. Za integriteto samih upravljavcev igralnic skrbijo posebne nacionalne komisije za nadzor igralništva. Te sodelujejo pri podeljevanju in odvzemanju igralniških licenc, vršijo inšpekcijski nadzor nad igralnicami, testirajo nove igre in igralne naprave, preverjajo izplačevanje predvidenega odstotka vplačil ipd.

Organiziran kriminal je bil v igralništvu ZDA najbolj prisoten v obdobju po 2. svetovni vojni. Njegov vpliv je bil tudi dokazan s strani kongresne preiskovalne komisije. Nekateri vodilni možje kriminalnih združb so bili obsojeni za svoje nelegalne igralniške aktivnosti. Zelo zgodaj se je v povezavi z igralništvom pojavilo pranje denarja. Pravzaprav igralništvo predstavlja prvo dejavnost, v kateri se je pral nelegalno pridobljen denar. Igralništvo predstavlja za pranje denarja zanimivo področje, ker se tu obračajo velike količine denarja, nemalokrat v obliki gotovine. Da bi se taka dejanja preprečila, zakonodaja ZDA predpisuje igralnicam, da morajo striktno in ažurno obveščati pristojne organe o vseh večjih in sumljivih transakcijah, lastniki in vodilni zaposleni pa morajo letno podajati poročila o stanju svojega premoženja. Igralništvo lahko privede tudi do pojava korupcije. Ta se v igralništvu kaže v obliki podkupovanja javnih uradnikov s strani upravljavcev nelegalnih igralnic, v obliki podkupovanja uradnikov, ki podeljujejo igralniške licence ali celo v obliki podkupovanja politikov, ki imajo vpliv na spreminjanje igralniške zakonodaje. Organizirane kriminalne skupine lahko postanejo tudi dobavitelji dobrin in storitev za igralniško industrijo. Te dobrine in storitve (npr. varovanje) nato s pomočjo pritiskov ponujajo po nerazumljivo visokih cenah. Da bi se preprečila infiltracija organiziranega kriminala v legalne igralniške strukture, morajo

družbe, ki v ZDA zaprosijo za igralniško licenco, skozi podroben postopek preverjanja, v okviru katerega morajo predložiti številna dokazila in podatke o vseh lastnikih in ključnih zaposlenih. Šele na podlagi teh dokazil lahko pristojne komisije izključijo dvom o kakršnikoli povezavi s kriminalom in podelijo licenco. Od sedemdesetih let prejšnjega stoletja naprej je v ZDA kombinacija močne državne regulative in kontrole, skupaj z lastništvom igralnic s strani javnih podjetij, v večini izrinila organizirani kriminal iz igralništva.

Sekundarni kriminal, povezan z igralništvom, se kaže v obliki tatvin, krajev avtomobilov, ropov, preprodaje drog, prostitucije, posilstev, povzročitev telesnih poškodb, ubojev, umorov. Med povzročitelji takih kriminalnih dejanj je veliko problematičnih igralcev, ki se zaradi najrazličnejših razlogov znajdejo v težavah. Posredno lahko igralništvo vpliva tudi na kriminal belega ovratnika, ki se kaže v obliki ponarejanja, prevar in goljufij. Prav tako množice ljudi, ki se brezskrbno predajajo igranju in zabavi, predstavljajo relativno lahek plen kriminalcev. Nemalokrat igralci s svojim obnašanjem dobesedno kličejo po viktimizaciji. Tarče kriminalnih dejanj lahko predstavljajo tudi hotelske sobe in lastnina igralnic. Obiskovalci so tarče prostitutk in prodajalcev prepovedanih drog. Proti kriminalu, povezanim z legaliziranim igralništvom, se države borijo na mnoge načine. Pri tem so jim v pomoč tudi davčni prihodki, zbrani iz naslova igralniške dejavnosti. Ti se v precejšni meri usmerjajo v zmanjševanje in omilitev posledic igralništva. Tako se iz teh sredstev financira okrepljen policijski nadzor, skupine za pomoč patološkim in problematičnim igralcem ter njihovim družinam in številne druge aktivnosti, namenjene preprečevanju pojava z igralništvom povezanega kriminala.

8.3 ŠTUDIJE O KRIMINALU IN IGRALNIŠTVU

Kljub temu, da je od legalizacije igralništva v prvi državi ZDA preteklo že krepko več kot 70 let, so se raziskovalci s proučevanjem igralništva in njegovega vpliva na kriminal začeli sistematično ukvarjati šele pred dobrimi 20 leti. Do tedaj je bilo v študijah zaznati močno dvopolno naravnost. Ta se je kazala bodisi v izraziti proigralniški usmerjenosti bodisi v izraziti antiigralniški usmerjenosti. Njihova usmerjenost je bila nemalokrat odvisna od naročnika študije oz. raziskave in njegovih pričakovanj. Tako so raziskave pogosto financirala razna igralniška združenja in njihove lobistične skupine, ali pa na drugi strani razna protiigralniška združenja, verske skupnosti itd. Dihotomijo usmerjenosti študij je v manjši meri, vendar še vedno, zaznati tudi v študijah, ki so nastale po letu pa 1976 vse do danes.

Sam se v tem podpoglavju osredotočam na analizo temeljnih ugotovitev najpomembnejših študij, ki so nastale po letu 1976, torej po tem, ko je Atlantic City, kot druga država v ZDA, legaliziral igralništvo. V obdobju pred letom 1976 je bilo igralništvo legalizirano zgolj v Nevadi in so se študije nanašale zgolj na igralništvo v tej državi oz. bolj specifično na igralništvo v Las Vegasu. V obdobju pred letom 1976 je bil v Nevadi tudi dokazan vpliv organiziranega kriminala na upravljanje nekaterih igralnic, ki je dobil svoj epilog tudi v obsodbah pred sodiščem. V sedemdesetih letih prejšnjega stoletja pa naj bi vpliv organiziranega kriminala zaradi stroge regulative, nadzora in lastništva javnih podjetij počasi izginil. Iz navedenih razlogov se zdijo študije, ki so bile narejene po letu 1976, bistveno bolj relevantne in aktualne za proučevanje. V okviru študij so analizirane povezave z vsemi pojavnimi oblikami kriminala, ki nastanejo kot posledica igralništva. Poleg organiziranega kriminala torej tudi integriteta samih iger ter sekundarni kriminal. Analiza je omejena na študije, ki so proučevale vpliv igralništva na kriminal v ZDA in v Kanadi. Študije kanadskega igralništva so poleg študij iz ZDA izbrane zato, ker se je v Kanadi ameriški tip igralništva začel razvijati skoraj vzporedno z ZDA in zato med njima obstajajo mnoge podobnosti. Poleg navedenega je bilo v Kanadi proučevanje omenjene problematike deležno precejšnje pozornosti, kar je rezultiralo v kar nekaj kakovostnih študij. V nadaljevanju so posamezne študije analizirane ločeno, v odvisnosti od njihovega odnosa do razmerja med igralništvom in kriminalom oz. končnih ugotovitev. Študije, ki zanikajo povezavo med igralništvom in kriminalom oz. so do nje indiferentne, so s podpoglavjem ločene od študij, ki potrjujejo to

povezavo. Analize študij si sledijo po letnici objave njihovih rezultatov, od najstarejših proti najnovejšim.

8.3.1 ŠTUDIJE, KI NEGIRAJO POVEZAVO IGRALNIŠTVA S KRIMINALOM ALI SO DO NJE INDIFERENTNE

Eno prvih relevantnih študij s področja povezave med igralništvom in kriminalom predstavlja študija Jaya Albaneseja (1985) z naslovom *The Effect on Casino Gambling on Crime*, iz leta 1985. Albanese je to povezavo proučeval na primeru Atlantic Cityja. Ugotovil je, da je v mestu po uvedbi igralništva dejansko prišlo do nominalnega povečanja števila kriminalnih dejanj, vendar je taka statistika varljiva. Glede na to, da je v proučevanem obdobju naraslo tako število policijskih uslužbencev kot tudi število zabeleženih kriminalnih dejanj, je slednje lahko posledica prvega. Torej več policijskih uslužbencev lahko vodi v povečanje števila evidentiranih kriminalnih dejanj, kar se odrazi na višji stopnji kriminalitete. Na povečano število kriminalnih dejanj lahko vpliva tudi povečanje povprečne dnevne populacije mesta. To dobimo, če seštejemo število prebivalcev s povprečnim številom obiskovalcev. Absolutno število kriminalnih dejanj tako lahko naraste zaradi povečanega števila ljudi v mestu. Albanese je prišel celo do ugotovitve, da je zaradi povečanega števila obiskovalcev v mestu verjetnost osebne viktimizacije upadla. Drug morebitni razlog za povečanje števila kriminalnih dejanj pa je dejstvo, da je število le-teh v proučevanem obdobju naraslo tudi v državi New Jersey kot celoti. Povečanje števila kriminalnih dejanj v Atlantic Cityju je tako lahko le odraz splošnega povečanja kriminala v državi. Albanese (1985: 44) državi in njenim uradnikom priporoča, naj ne smatrajo legalizacije igralništva s stališča povečanja resnega kriminala. Na podlagi analize izkušnje Atlantic Cityja namreč prihod igralništva ni neposredno vplival na povečanje kriminalitete.

Daniel Curran in Frank Scarpitti sta leta 1991 izdelala študijo z naslovom *Crime in Atlantic City: Do Casinos Make a Difference?*, v kateri sta testirala ugotovitve Albanesejeve študije iz leta 1985. S pomočjo novih podatkov in analitičnih tehnik sta ponovno testirala povezavo med uvedbo igralništva in povečanimi kazalci kriminalitete v Atlantic Cityju. Analizirala sta tudi stopnje kriminalitete v obdobju pred uvedbo igralnic. V splošnem sta prišla do ugotovitve, da se stopnje kriminalitete po uvedbi igralništva niso signifikantno povečale. Ugotovila sta, da je v proučevanem petletnem obdobju delež zabeleženih kriminalnih dejanj,

ki so se zgodila na območju igralnic, znašal slabih 6 odstotkov. Od teh kriminalnih dejanj so tatvine imele več kot 92-odstoten delež (Curran in Scarpitti 1991: 444). Izmed kriminalnih dejanj, ki so se pojavila izven območja igralnic, se je število le-teh na 1000 prebivalcev zmanjšalo za dobrih 16 odstotkov, medtem ko se je na nacionalnem nivoju to število povečalo za dobrih 10 odstotkov. Nadalje sta ugotovila, da je število kriminalnih dejanj na območju igralnic, na 1000 obiskovalcev za 25 odstotkov nižje kot je število kriminalnih dejanj zunaj območja igralnic na 1000 prebivalcev mesta. Curran in Scarpitti (1991: 449) pravita, da je nemogoče trditi, da se je po legalizaciji igralništva v Atlantic Cityju število kriminalnih dejanj signifikantno povečalo.

Leta 1993 je Trgovinska zbornica Južne Indiane (Southern Indiana Chamber of Commerce – SICC) naredila raziskavo o družbenih vplivih 17 rečnih igralnic v Iowi, Illinoisu in Misisipiju. Kot metodo so uporabili intervjuje z uradniki za uveljavljanje zakonov in izvoljenimi lokalnimi predstavniki. SICC (1993) je v svojem poročilu z naslovom *Riverboat Gambling Task Force Report* zapisala, da se igralniške lokalne skupnosti soočajo z velikim povečanjem prometa. Kot posledica tega so narasli tudi prometni prekrški. Kriminalna dejanja po mnenju intervjuvancev ne predstavljajo problema. Nekaj intervjuvancev je omenilo, da je kriminal sicer narasel, nekaj pa, da je upadel. Ne obstajajo tudi nobena poročila ali policijski zaznamki o morebitnem pojavu organiziranega kriminala ali prostitucije. V splošnem intervjuvanci ne zaznavajo povečanja resnih kriminalnih dejanj, ki bi bila posledica uvedbe igralništva (SICC, 1993).

Leta 1996 je bila po naročilu guvernerja države New York, Georga E. Patakija, ustanovljena Delovna skupina države New York za proučitev kazino igralništva (New York State Task Force on Casino Gambling – NYTFCG). *Report to the Governor*, ki ga je izdelala, predstavlja eno najbolj obsežnih in poglobljenih študij o povezavi med igralništvom in kriminalom. NYTFCG proučila je vpliv igralnice Turning Stone, ki se nahaja v indijanskem rezervatu in opravila telefonsko anketno raziskavo med uradniki za uveljavljanje zakonov v 57 sodnih okrajih. V krogu 80 kilometrov okoli igralnice Turning Stone so analizirali stopnje kriminalitete v vseh občinah in okrajih, ki imajo populacijo večjo od 20.000 ljudi. Podatki so pokazali podobne vzorce stopenj kriminalitete znotraj proučevanih občin in okrajev. Odprtje igralnice je spremljalo zmerno povečanje manjših kriminalnih dejanj, ki se lahko zajezi z ustreznimi varnostnimi in zakonodajnimi ukrepi. »V celoti ti podatki ne podpirajo trditve, da je odprtje igralnice vodilo v povečanje obremenitve policije in sodnega sistema znotraj

okoliških lokalnih skupnosti« (NYTFCG 1996: 205). Na podlagi telefonske raziskave med uradniki, ki delujejo na področju igranja, so prišli do ugotovitev, da koristi legalnega igranja, ki se kažejo v obliki novih delovnih mest, turizma in povečanja davčnih prihodkov, prevladajo nad nevšečnostmi, ki jih povzročijo z igranjem povezani problemi. Uradniki so povedali, da se največ problemov, povezanih z igranjem, pojavlja v obliki premoženjskega kriminala (tatvine, kraje v službi ipd.) in prometnih problemov (zastoji, vožnja pod vplivom alkohola, pomanjkanje parkirnih prostorov ipd.). V večini v telefonsko raziskavo zajetih lokalnih skupnosti se je na račun igralniških prihodkov število uradnikov in materialnih sredstev povečalo, kar jim v prihodnosti omogoča še učinkovitejše uveljavljanje zakonov (NYTFCG 1996: 216-217).

Semoon Chang je leta 1996 izdelal študijo z naslovom *Impact of Casinos on Crime: The Case of Biloxi, Mississippi*. Študija meri vpliv igranja na 118 vrst kriminalnih dejanj, ki so se zgodila v Biloxiju (Chang 1996: 431). 31 izmed 118 kriminalnih dejanj ni bilo testiranih, ker so se v zadnjih devetih letih pojavila manj kot 10-krat. Izmed preostalih kriminalnih dejanj se je njihovo število v dveh letih po odprtju igralnice povečalo pri 12 kriminalnih dejanjih, pri 7 pa se zmanjšalo. Število preostalih 68 kriminalnih dejanj je ostalo približno nespremenjeno. Ko je kriminalna dejanja grupiral v 11 večjih kategorij, je ugotovil, da je do signifikantnega povečanja prišlo samo v primeru ropov, do signifikantnega zmanjšanja pa v primeru nesreč. Ostalih 9 kategorij, kakor tudi kriminaliteta v celoti, se zaradi uvedbe igralnice ni signifikantno spremenilo. Manjšo povečanje stopnje celokupne kriminalitete je bilo zaznati v prvem letu po odprtju igralnice, vendar se je v drugem letu stopnja vrnila na raven pred uvedbo igralnice (Chang 1996: 435-436).

Patricia A. Stokowski je leta 1996 izdelala študijo z naslovom *Crime Patterns and Gaming Development in Rural Colorado*. V tej študiji je pred in po uvedbi igranja primerjala stopnje kriminalitete v treh podeželskih mestih Kolorada. Uporabila je metodo analize uradnih podatkov o kriminaliteti. Ugotovila je, da je prišlo do nominalnega povečanja števila kriminalnih dejanj v nekaterih kategorijah, vendar ne proporcionalno s povečanjem števila obiskovalcev. Število obiskovalcev je namreč naraslo v večji meri, kot število kriminalnih dejanj. To ima za posledico, da se je relativna stopnja kriminalitete, seveda ob upoštevanju dodatnih obiskovalcev, dejansko zmanjšala (Stokowski 1996: 63-69).

Leta 1997 je Peter Reuter za Greater Baltimore Committee, združenje vodilnih poslovnežev Baltimorja, pripravil študijo z naslovom *The Impact of Casinos on Crime and Other Social Problems: An Analysis of Recent Experiences*. Reuterjeva (1997) študija predstavlja analizo podatkov o izkušnjah lokalnih skupnosti, ki so dovolile nastanek igralnic v zadnjih 10 letih. Reuter primerja in analizira uradne podatke o kriminalu v sedmih igralniških in osmih neigralniških mestih. Nekatera mesta je tudi osebno obiskal ter tam opravil intervjuje z lokalnimi uradniki in socialnimi delavci. Ugotovil je, da v igralniških mestih stopnja nasilnih kriminalnih dejanj v prvem letu odprtja igralnice ostane skoraj nespremenjena, v naslednjih letih pa rahlo naraste. V neigralniških mestih je situacija malce drugačna. Tu stopnja nasilnih kriminalnih dejanj malce naraste v prvem letu po odprtju igralnice, nato pa v drugem letu rahlo upade. Po dvoletnem obdobju tako razlike v porastu stopenj kriminala med neigralniškimi in igralniškimi mesti ni. Pri premoženjski stopnji kriminalitete igralniška mesta beležijo majhen porast v prvem letu po odprtju igralnice, v drugem pa rahel upad. Pri neigralniških mestih je situacija ponovno obrnjena. V primeru nasilnih kriminalnih dejanj je porast manjša od premoženjskih kriminalnih dejanj (Reuter 1997: 10). Spreminjanje stopenj kriminalitete v Reuterjevi študiji ne pokaže nekega značilnega vzorca. Edino stalnico predstavlja ugotovitev, da so spremembe zmerne (Reuter 1997: 12). Reuter (1997: 14) poročilo študije zaključi s trditvijo, da imajo igralnice v proučevanih lokalnih skupnosti minimalen vpliv na evidentiran kriminal, in to tudi v primeru, ko se ne upošteva število obiskovalcev igralnic.

Leta 1997 je Jeremy Margolis za AGA pripravil študijo z naslovom *Casinos and Crime: An Analysis of the Evidence*. V študiji se je proučevanja razmerja med igralništvom in kriminalom lotil na način, da je najprej analiziral vso poprejšnjo literaturo s tega področja, nato pa analiziral podatke o uradni kriminaliteti, proučil izkušnje agencij za uveljavljanje zakonov, analiziral številne teorije in raziskal povezanost med organiziranim kriminalom in igralništvom (Margolis 1997: 1). Prišel je do ugotovitve, da v poprejšnjih študijah obstaja le malo dokumentiranih vzročnih povezav med igralništvom in kriminalom. Igralniške lokalne skupnosti so prav tako varne kot neigralniške in po prihodu igralnic niso doživele večjega povečanja kriminalitete. Z analizo uradnih podatkov o kriminaliteti je med drugim prišel do ugotovitve, da ima Las Vegas nižjo stopnjo kriminalitete kot praktično katerokoli drugo turistično mesto v ZDA in da se je v Atlantic Cityju stopnja kriminalitete v obdobju po legalizaciji igralništva sicer povečala, vendar je po letu 1991 začela drastično upadati. Intervjuvani šerifi in šefi policij z igralništvom niso imeli posebno negativnih izkušenj in ga

smatrajo kot ostale, običajne poslovne dejavnosti. Tudi kar se tiče organiziranega kriminala, je ugotovil, da v moderni, strogo regulirani igralniški industriji ne predstavlja več vplivnega dejavnika. Kombinacija močne regulative in javnega lastništva igralnic je v sedemdesetih letih 19. stoletja dokončno prekinila njegov vpliv. V splošnem je njegova študija našla malo dokazov, ki bi podpirali trditev, da ima prisotnost igralnic v skupnosti omembe vreden vpliv na stopnje kriminalitete (Margolis 1997: 1-3).

Albanese je leta 1999 izdelal tudi študijo z naslovom *Casino Gambling and White-Collar Crime: An Examination of Empirical Evidence*. V njej proučuje vpliv igralništva na t. i. kriminal belega ovratnika, ki zajema kriminalna dejanja ponarejanja, prevar in goljufij (Albanese 1999: 6). Za metodo je uporabil analizo podatkov FBI o aretacijah in številu kriminalnih dejanj ponarejanja, prevare in goljufije med letoma 1988 in 1996. Podatke in trende iz igralniških lokalnih skupnosti je primerjal s podatki in trendi v neigralniških lokalnih skupnostih in ZDA kot celoti. Analiziral je tudi vsebino časopisnih člankov, ki so govorili o ponarejanju, prevarah in goljufijah. Z obtoženimi za kriminalna dejanja ponarejanja, prevare ali goljufij, je opravil intervjuje, v okviru katerih jih je spraševal o morebitnem vplivu igralništva na njihovo storitev kaznivega dejanja (Albanese 1999: 23). Prišel je do splošne ugotovitve, da igralništvo signifikantno ne vpliva na trende in stopnje kriminalitete ponarejanja, prevar in goljufij (Albanese 1999: 1).

Na zahtevo predsednika ZDA, Billa Clintona, je bila leta 1999 izdelana obsežna študija o ekonomskih in družbenih posledicah igralništva v ZDA z naslovom *National Gambling Impact Study*. Ta študija je celostno obdelala vse oblike igralništva v ZDA, vse možne posledice, pravno in dejansko stanje igralništva ter izdelala priporočila za naprej (NGISC, 1999). Študija se je dotaknila tudi kriminala in njegove povezave z igralništvom. Ob pregledu mnogih relevantnih, poprejšnjih študij in analizi statističnih podatkov so pisci študije prišli do ugotovitve, da igralništvo v nekaterih primerih vodi v povečanje stopenj kriminalitete, vendar tega ni mogoče zanesljivo, kvantitativno dokazati. 24 šerifov in šefov policij iz igralniških lokalnih skupnosti je pred komisijo pričalo, da na območjih pod njihovim nadzorom niso zaznali nobene povezave med igralništvom in kriminalom (AGA 2005: 15). Da bi ugotovili dejansko kvalitativno in kvantitativno povezavo med igralništvom in kriminalom, predlagajo pisci študije izvedbo novih raziskav. Pravijo, da igralništvo s seboj prinaša koristi in stroške. Da bi pa ugotovili, katera stran prevladuje, so potrebne dodatne raziskave (NGISC, 1999).

Smith, Harold in Hartnagel so leta 2003 dokončali študijo z naslovom *Examining Police Records to Assess Gambling Impacts: A Study of Gambling-Related Crime in the City of Edmonton*. V tej študiji so proučili vpliv igralnštva na obseg zabeležene kriminalitete v mestu Edmonton v Kanadi. Analizirali so uradno državno policijsko statistiko in statistiko policijske postaje v Edmontonu. Poleg tega pa so še skupaj s policisti pol leta intenzivno in poglobljeno spremljali pojav vseh kriminalnih dejanj, povezanih z igralnštvom. Poleg analize podatkov so v študiji definirali tudi sam pojem kriminala, ki je povezan z igralnštvom, identificirali tipična, z igralnštvom povezana kriminalna dejanja, naredili pregled dosedanjih študij in proučili kriminološke teorije, ki bi lahko pojasnile nastanek igralnškega kriminala (Smith in drugi 2003). Na podlagi analiziranih podatkov niso mogli potrditi, da igralnštvo celokupno povzroča višje stopnje kriminalitete. So pa ugotovili povezavo med odvisnimi igralci in kriminaliteto, in sicer, da velika igralnška središča privlačijo oportunistične kriminalce in da obstajajo številne oblike nelegalnega igralnštva kot so npr. internetne stave, svetovanje pri dirkah in nelegalne igralne hiše (Smith in drugi 2003: 96).

Študije, analizirane v tem podpoglavju, v splošnem ugotavljajo, da uvedba igralnštva privede do nominalnega povečanja števila kriminalnih dejanj, vendar je to povečanje večinoma posledica povečanja števila obiskovalcev. Ugotavljajo, da se na račun povečanja števila obiskovalcev, ki pridejo zaradi igranja, in drugače lokalne skupnosti oz. mesta ne bi obiskali, verjetnost viktimizacije dejansko zmanjša. Nadalje ugotavljajo, da je povečanje števila kriminalnih dejanj v igralnški lokalni skupnosti lahko tudi posledica trendov, ki izhajajo iz povečanja števila kriminalnih dejanj v celotni državi. K večjemu številu evidentiranih kriminalnih dejanj lahko vpliva tudi večje število policijskih uslužbencev. Povečanje števila policistov se v določenem delu financira prav iz igralnških davčnih prihodkov. Študije tudi ugotavljajo, da so stopnje kriminalitete storjene na območju igralnic nižje, kot na območjih zunaj igralnic. To se sklada s teorijo branjenega prostora, po kateri se število kriminalnih dejanj v območjih pod močnim nadzorom zmanjša. Tudi uradniki za uveljavljanje zakonov in izvoljeni lokalni predstavniki v splošnem ne zaznavajo povečanja resnih kriminalnih dejanj, ki bi jih lahko označili kot posledico uvedbe igralnštva. Največ problemov se pojavlja v obliki premoženjskega kriminala in prometnih problemov. Primerjalne študije ne kažejo signifikantnih razlik v stopnjah kriminalitete med igralnškimi in neigralnškimi lokalnimi skupnostmi. Do manjšega povečanja kriminalitete ponavadi pride v prvem letu obratovanja igralnice, vendar se ta že drugo leto obratovanja vrne na raven pred odprtjem igralnice. Generalno študije ugotavljajo, da obstaja le malo dokumentiranih vzročnih povezav med

igralništvom in kriminalom. Pri tem je potrebno opozoriti na morebitne omejitve teh študij. Te se kažejo v javnih ali morebitnih skritih naročnikih študij, ki imajo na področju igranja svoje specifične interese. Prav tako ni na voljo podatkov o dejanskem številu dodatnih obiskovalcev, ki igralniško lokalno skupnost obiščejo zaradi igranja in je drugače ne bi obiskali. Zato se študije pri izračunavanju verjetnosti viktimizacije pogosto opirajo na pavšalne ocene, ki so lahko zelo varljive. Prav tako nobena izmed študij v svoje proučevanje ni vključila indeksa človeške razvitosti (Human Development Index –HDI¹⁴), ki bi povedal, kaj se je zgodilo s splošno kakovostjo življenja v igralniški lokalni skupnosti in ali so se možnosti izbire za lokalno prebivalstvo povečale ali zmanjšale.

8.3.2 ŠTUDIJE, KI POTRJUJEJO POVEZAVO S KRIMINALOM

Simon Hakim in Andrew Buck sta leta 1989 proučila vplive legalizacije igranja v Atlantic Cityju in njegovi okolici. V 46 lokalnih skupnostih sta analizirala podatke o premoženjskih in nasilnih kriminalnih dejanjih med leti 1972 in 1984. Analiza se je nanašala predvsem na prostorsko porazdelitev kriminala. Ugotovila sta, da z oddaljenostjo od Atlantic Cityja in s povečanjem policijskih izdatkov število kriminalnih dejanj upada (Hakim in Buck 1989). Najhitreje pojema število nasilnih kriminalnih dejanj. Tem sledijo ropi in kraje avtomobilov, medtem ko se število krajev zmanjšuje najpočasneje. Problem študije predstavlja neupoštevanje povečanja števila tranzitne populacije in obiskovalcev tako v Atlantic Cityju, kot tudi v okoliških lokalnih skupnostih (Margolis 1997: 9).

Thomson, Gazel in Rickman so leta 1996 zaključili trilogijo študij vpliva indijanskega igranja na Winsconsin. Prva študija se nanaša na ekonomske posledice 17 indijanskih igralnic v Winsconsinu, druga pa na njihove družbene posledice. V tretji študiji, ki nosi naslov *Casino and Crime in Winsconsin*, so se posvetili vplivu igranja na kriminal. Običajno analizo podatkov o kriminaliteti so kombinirali z modeliranjem teh podatkov s pomočjo linearne regresijske analize, ki raziskovalcu omogoča, da predvidi, v kolikem deležu sprememba neodvisne spremenljivke vpliva na spremembo odvisne (Thomson in drugi 1996: 10). Thomson je s sodelavci (1996: 10) prišel do ugotovitve, da je uvedba igralnic v

¹⁴ HDI predstavlja način merjenja človeškega razvoja, ki kot osnovne indikatorje uporablja pričakovano življenjsko dobo, izobrazbeno strukturo in prihodke. V središče koncepta postavlja človeka in njegovo možnost izbire ter na ta način v enoten indeks združuje ekonomski in družbeni razvoj (Human Development Reports 2007).

Winsconsinu povzročila več kot 6-odstotno višjo stopnjo kriminala, kot bi ta bila v primeru odsotnosti igralnic. Signifikantno naj bi bilo tudi povečanje nasilnih kriminalnih dejanj, kraj in vlomov. Povečanje števila kriminalnih dejanj pomeni povečane zasebne in javne stroške. Na podlagi podatkov o povečanju števila kriminalnih dejanj je izračunal, da igralnice samo državi letno povzročijo več kot 16 milijonov dolarjev dodatnih stroškov. Ti stroški se kažejo v obliki policijskih intervencij, stroškov preiskav, sodnih stroškov, stroškov zaporov, zdravljenja patoloških igralcev itd. (Thompson in drugi 1996: 10-14). Vendar je pri tej študiji potrebno opozoriti, da ni upoštevala povečanja povprečne dnevne populacije s strani obiskovalcev igralnic. Prav tako pri statističnem modeliranju obravnava okrožja oz. lokalne skupnosti, v katerih je zaradi odprtja indijanskih igralnic prišlo do zmanjšanja stopnje brezposelnosti, kot da se ta ni zmanjšala, in tako umetno ohranja višje stopnje kriminalitete (Margolis 1997: 14).

Grinols, Mustard in Dilley so kot odgovor na študijo Jeremya Margolisa, iz leta 1997, ki ni potrdila povezave med igralništvom in kriminalom, leta 1999 pripravili svojo študijo z naslovom *Casinos and Crime*. Grinols in Mustard sta jo leta 2004 še nekoliko popravila in dopolnila ter objavila pod naslovom *Casinos, Crime & Community Cost*. V obeh verzijah raziskave je bila uporabljena enaka metodologijo in isti podatki, zato so rezultati identični, dopolnjena je samo obrazložitev. Iz navedenih razlogov sta obe študiji obravnavani kot ena. Namen študije je bil dokazati vzročno povezavo med prisotnostjo igralnic v lokalni skupnosti in višjimi stopnjami kriminalitete. Študija je zasnovana na teoretičnih hipotezah, s katerimi skušajo dokazati zakaj prisotnost igralnic bodisi poveča bodisi zmanjša stopnje kriminalitete v igralniški lokalni skupnosti in njeni okolici. Tako naj bi igralništvo zmanjšalo kriminaliteto na račun efekta povečanih plač in gospodarskega razvoja, povečalo pa na račun prav tako gospodarskega razvoja, povečanih koristi za kriminal, problematičnega in patološkega igranja, kriminalitete obiskovalcev in sprememb v sestavi populacije (Grinols in Mustard 2004: 7-9). V študiji so tudi analizirani podatki FBI-ja o aretacijah in kriminalnih dejanjih tipa I¹⁵ na celotnem območju ZDA, med leti 1977 in 1996. Avtorji so študijo označili za najbolj obsežno in izčrpno do sedaj. Prišli so do zaključkov, da prisotnost igralnic povečuje vse oblike kriminalitete, razen umorov (Grinols in Mustard 2004: 28). Takoj po odprtju igralnic, je njihov vpliv na kriminaliteto majhen, vendar pa s časom močno naraste. Ob odprtju igralnic se namreč kažejo pozitivni učinki v obliki novih zaposlitev in boljših plač za nizko

¹⁵ Po FBI klasifikaciji v skupino kriminalnih dejanj tipa I spadajo povzročitev telesnih poškodb, posilstvo, rop, umor, tatvina, vlom in kraja vozila (Grinols in Mustard 2004: 2).

kvalificirane delavce. S časom pa te učinke prevladajo dejavniki, ki povečujejo stopnje kriminalitete. Kontroveržno je, da se med dejavniki, ki povečujejo stopnje kriminalitete, nahaja tudi gospodarski razvoj, ki sicer predstavlja pozitiven dejavnik uvedbe igralnštva. Igralništvo naj bi v svoji lokalni skupnosti povzročilo med 5 in 30 odstotki posameznih vrst kriminalnih dejanj. Leta 1996 pripisujejo igralništvu celokupno več kot 8 odstotkov vseh kriminalnih dejanj, storjenih v igralniških lokalnih skupnostih. To naj bi na vsakega odraslega posameznika povzročilo dodatnih 75 dolarjev javnih izdatkov na letno (Grinols in Mustard 2004: 28-29). Douglas M. Walker (2007) je izdelal analizo študije Grinolsa in Mustarda in v njej opozoril na mnoge resne pomanjkljivosti in nepravilnosti. Tako navaja, da podatki, uporabljeni v študiji, vključujejo kriminalna dejanja, ki so jih storili tako lokalni prebivalci kot tudi obiskovalci, vendar pa pri računanju verjetnosti viktimizacije števila obiskovalcev ne upošteva, ker da ni na voljo. Rezultati so dvomljivi, ker so avtorji na podlagi lastne selekcije, popolnoma individualno, razvrstili lokalne skupnosti v t. i. širša »igralniška okrožja«. Indikatorji (t. i. »dummy variable«), ki so uporabljeni v regresijski analizi, prav tako ne omogočajo izolacije kriminalnih učinkov, ki jih povzročajo igralnice. Walker (2007:1) pa je tudi prepričan, da končni sklepi, navedeni v poročilu raziskave, niso podprti s strani podatkov, analize in njenih rezultatov.

Giacopassi in Stitt sta leta 1993 izdelala študijo z naslovom *Assessing the Impact of Casino Gambling on Crime in Mississippi*. V študiji sta analizirala podatke uradne kriminalitete v Biloxiju v Misisipiju. Prišla sta do ugotovitve, da v splošnem ne obstaja signifikantna razlika med stopnjami kriminalitete pred in pod uvedbi igralništva. Ugotovila pa sta signifikantno povečanje premoženjskega kriminala, ki je sledilo uvedbi igralništva. Študija pri izračunih verjetnosti viktimizacije po uvedbi igralništva ni upoštevala povečanega števila turistov na območju Biloxija (Margolis 1997: 9). Leta 2003 sta Stitt in Giacopassi, skupaj z Nicholom, pripravila nadgradnjo študije iz leta 1993. Ta je analizirala stopnje kriminalitete v šestih novih igralniških lokalnih skupnostih in jih primerjala s šestimi kontrolnimi lokalnimi skupnostmi, v katerih igralnice niso prisotne. Igralniške lokalne skupnosti, ki so bile izbrane v vzorec, so morale imeti delujoče igralnice vsaj v zadnjih 4 letih (Stitt in drugi 2003: 260). Podatki so bili analizirani in primerjani v obdobju pred in po uvedbi igralništva. V študiji, ki nosi naslov *Does the Precence of Casinos Increase Crime? An Examination of Casino and Control Communities*, so prišli do ugotovitev, da je kriminal signifikantno narasel v nekaterih igralniških lokalnih skupnostih. Avtorji (Stitt in drugi 2003: 253) zaključujejo, da uvedba igralnic sicer nujno ne vodi v povečanje kriminalitete, vendar pa je igralništvo s kriminaliteto

povezano preko številnih spremenljivk, ki jih zaenkrat še ne razumejo najboljše. Ta študija je deloma odpravila napako prvotne iz leta 1993 in je pri izračunavanju verjetnosti viktimizacije številu lokalnih prebivalcev prištela število obiskovalcev, vendar za celotno analizirano obdobje ni imela na voljo točnih podatkov o številu obiskovalcev (Stitt in drugi 2003: 261). Zaradi navedenega je število obiskovalcev ocenila, kar meče senco dvoma na kredibilnost končnih rezultatov.

Aborn in Bennett sta leta 2005 izdelala raziskavo z naslovom *Gambling: Who's really at risk? The connection between gambling and crime*. Raziskava je bila narejena v času, ko se je država New York odločala, ali bo dovolila uvedbo igralništva v okrožju Sullivan County. Raziskava analizira podatke o kriminaliteti v ameriških igralniških lokalnih skupnostih v obdobju 10 let po odprtju prve igralnice (Aborn in Bennett 2005: 1). Prišla je do ugotovitev, da so se stopnje kriminalitete, vključno z bančnimi ropi, prostitucijo in drogami v igralniških lokalnih skupnostih bistveno povečale. Najbolj očiten primer predstavlja Atlantic City. Kot enega izmed najpomembnejših dejavnikov, ki botruje povezavi med igralništvom in kriminalom, sta navedla patološko igranje. Prišla sta tudi do ugotovitve, da turizem kot tak ne prispeva k bistvenemu povečanju kriminalitete, če ga ne spremlja igralništvo. Igralništvo bistveno vpliva tudi na povečanje kriminalitete v igralnicah bližnjih lokalnih skupnostih. (Aborn in Bennett 2005: 2-11). V svoji študiji sta se avtorja (Aborn in Bennett 2005) v veliki meri oprla na podatke in ugotovitve študije Grinolsa in Mustarda (2004), katere slabosti so že bile opisane.

Študije, analizirane v tem podpoglavju, ugotavljajo, da z oddaljenostjo od igralniških mest in s povečanjem policijskih izdatkov število kriminalnih dejanj upada. To se samo deloma sklada s kriminološko teorijo branjenega prostora in premeščanja kriminalitete. Povečanje policijskih izdatkov se posledično odraža v povečanem nadzoru, kar po tej teoriji dejansko vpliva na zmanjšanje kriminalitete. Vendar bi se ta kriminaliteta zaradi povečanega nadzora morala premestiti stran od igralnic, kjer je nadzor šibkejši. Študije pa ugotavljajo ravno nasprotno, in sicer, da z oddaljenostjo od igralnic število kriminalnih dejanj upada. Študije tudi ugotavljajo, da igralništvo najbolj signifikantno poveča število nasilnih kriminalnih dejanj, kraj in vlomov. Povečanje teh kriminalnih dejanj se odraža v povečanih zasebnih in javnih stroških. Stroški igralništva naj bi se kazali predvsem v povečanih koristih kriminala, problematičnem igranju, kriminaliteti obiskovalcev in spremembah sestave populacije.

Ugotavljajo, da je v obdobju neposredno po odprtju igralnic vpliv igralnic na kriminaliteto majhen. S časom pa močno naraste. Vendar je potrebno opozoriti, da študije, ki potrjujejo povezavo med igralništvom in kriminalom, vsebujejo mnogo problematičnih elementov, ki se nanašajo predvsem na interpretacijo in uporabo kriminalitetne statistike. Problemi statistike so deloma skupni tudi študijam, ki negirajo vzročno povezavo med kriminalom in igralništvom in so podrobneje opisani v naslednjem, samostojnem podpoglavju. V primeru študij, ki potrjujejo povezavo med igralništvom in kriminalom, se problem statistike večinoma nanaša na neupoštevanje števila obiskovalcev pri izračunanju verjetnosti viktimizacije. Prav tako tudi te študije pri svoji analizi celokupnih posledic igralništva ne vključujejo HDI, čeprav na posledice gledajo precej široko.

8.3.3 PROBLEM STATISTIKE V PROUČEVANJU

Problemi statistike so se pojavljali tako v študijah, ki negirajo povezavo med igralništvom in kriminalom oz. so do nje indiferentne, kot tudi v študijah, ki so to povezavo potrjevale. Tu je potrebno povedati, da so bili problemi nekoliko bolj izraziti pri slednjih. V največji meri se problemi nanašajo na interpretacijo in uporabo kriminalitetne statistike. V nadaljevanju so predstavljene najpogostejše in najočitnejše težave ter nepravilnosti pri uporabi kriminalitetne statistike.

Večina študij, ki so bile narejene na območju ZDA, vključno s tistimi, ki so analizirane v tem magistrskem delu, kot vir podatkov uporablja Poročila o evidentiranem kriminalu (Uniform Crime Report – UCR), ki jih vsako leto pripravlja in izdaja FBI. Primarni namen UCR je zagotavljati zanesljive statistike za agencije, ki v ZDA skrbijo za uveljavljanje zakonov. V sekundarnem pomenu pa se ti podatki uporabljajo tudi s strani kriminologov, sociologov, zakonodajalcev, raziskovalcev, medijev itd. Znotraj UCR so podatki o posamezni vrsti kriminalitete ločeni po letih, mestih, okrožjih in državah. Vrste kriminalitete so razdeljene v 8 kategorij: (1) umor/uboj, (2) posilstvo, (3) rop, (4) povzročitev hudih telesnih poškodb in premoženjski kriminal, (5) vlom, (6) kraja/tatvina, (7) kraja vozila, (8) požig. Kriminaliteta je glede na število prebivalcev preračunana tudi v stopnje kriminalitete, ki kaže število posamezne kategorije kriminalnih dejanj na 100.000 prebivalcev (Margolis 1997: 21).

Statistični podatki UCR pa so lahko v marsičem zelo zavajajoči, ker so odraz številnih, pogosto nemerljivih faktorjev, ki pa lahko popolnoma spremenijo sliko sicer povsem jasnih numeričnih primerjav. Tega se zaveda tudi izdajatelj UCR, zato v vsakoletni izdaji na to posebej opozori (FBI 2006). FBI UCR opozarja, da v okviru poročila ni analizirano, kako prisotnost nekaterih dejavnosti (zabavišni parki, glasbene atrakcije, športni objekti, igralnice itd.) ali določenih dogodkov (konference, športne prireditve, koncerti itd.) vpliva na kriminalitetno statistiko. V UCR prav tako ni proučeno kompleksno razmerje med ekonomskimi, demografskimi in družbenimi dejavniki, ki bistveno vplivajo na kriminaliteto v določeni skupnosti (Margolis 1997: 22-23).

Kljub opozorilom se podatki UCR-ja pogosto napačno interpretirajo. Najbolj očitne in najpogostejše zlorabe podatkov UCR-ja so se pojavile na primeru Atlantic Cityja. Ta je pred legalizacijo igralnštva predstavljal hirajočo turistično destinacijo s 37.000 prebivalci. Skoraj čez noč je postal turistična atrakcija, ki letno privablja med 30 in 35 milijonov obiskovalcev. Povprečna dnevna populacija se je tako iz 37.000 dvignila na 120.000 ljudi, kar se je odrazilo tudi na določenih specifičnih kategorijah kriminalnih dejanj. Nekateri raziskovalci (Hakim in Buck 1989; Thompson in drugi 1996; Grinold in Mustard 2004; Aborn in Bennett 2005) so to povečanje števila kriminalnih dejanj preračunavali v stopnje kriminalitete brez upoštevanja povečanega števila obiskovalcev in tako zaznali velika povečanja stopenj kriminalitete. Na drugi strani so raziskovalci (Albanese 1985; Curran in Scarpitti 1991; Stokowski 1996; Margolis 1997) ob upoštevanju povečanja povprečne dnevne populacije s strani obiskovalcev, ugotovili, da imajo velika igralniška mesta nižje stopnje kriminalitete kot druga turistična mesta v ZDA. Toda opozoriti je potrebno, da tudi slednji niso imeli natančnih podatkov o številu obiskovalcev in so se opirali zgolj na okvirne ocene.

Pri uporabi statističnih podatkov UCR-ja za nadaljnjo obdelavo in interpretacijo je potrebno biti skrajno previden. Pri UCR-ju in podobnih statističnih poročilih namreč obstajajo tri ključne omejitve (Margolis 1997: 36):

- podatki v poročilih so rezultat zgolj numeričnega tabeliranja in ne zagotavljajo interpretativne analize kateregakoli izmed kriminalnih dejavnikov;
- natančnost zbranih podatkov je v celoti odvisna od natančnosti več kot 16.000 agencij za uveljavljanje zakonov, ki zbirajo, beležijo in poročajo podatke o kriminaliteti;
- statistika beleži zgolj evidentirana kriminalna dejanja. Prisotnost dodatnih policijskih sil, pa lahko vodi v povečanje števila evidentiranih kriminalnih dejanj.

Tudi Meško in drugi (2006: 9) navajajo, da je merjenje kriminalitete velik izziv. Uradni statistični podatki namreč vsebujejo številne pomankljivosti. Ti podatki so bili namreč zbrani za različne namene in potrebe, zato imajo različno stopnjo natančnosti. Odvisni so tudi od pripravljenosti državljanov, da prijavljajo kriminalna dejanja, od aktivnosti policije na določenem območju, od načina beleženja itd. Tudi družbeni dejavniki, ki se kažejo v obliki medijev, izobraževalnega sistema, političnih razmer itd. vplivajo na pripravljenost državljanov, da prijavljajo kriminalna dejanja. Vplivajo lahko na povečanje ali zmanjšanje družbene občutljivosti in tako popačijo realno sliko kriminalitete v družbi. Zgolj kvantitativno preštevane kriminalnih dejanj brez širše kvalitativne slike ni smotno. Kvantitativne in kvalitativne podatke je potrebno združiti in pri tem posamezne statistične enote ustrezno ponderirati. Kriminaliteto je torej zelo težko meriti in primerjati, ker v različnih državah obstajajo različne definicije zanjo, ker obstajajo različne metode njenega evidentiranja, ker je odvisna od policijskih aktivnosti in ker nanjo vpliva še cela vrsta drugih družbenih dejavnikov (Meško in drugi 2006: 8-10; Meško in Dobovšek 2007: 2-4).

Pri uporabi statističnih podatkov o kateremkoli pojavu se je potrebno zavedati, da so ti podatki rezultat številnih dejavnikov, izmed katerih so mnogi tudi nemerljivi, a zato lahko nič manj pomembni. V primeru kriminalitete je takih dejavnikov še posebej veliko. Zato moramo na kriminalitetno statistiko gledati z določeno distanco in pri njeni interpretaciji upoštevati čim širši nabor možnih dejavnikov vpliva. Tudi z različnimi statističnimi metodami kot je npr. regresijska analiza, lahko raziskovalci namerno ali nenamerno popačijo dejansko sliko stanja. Pri vseh raziskavah in študijah, ki proučujejo povezavo med igralskim in kriminalom, moramo upoštevati dejstvo, da ima večina raziskav svojega naročnika, ki ima svoje interese in da imajo tudi avtorji svoja ideološka, moralna in verska prepričanja ter da to lahko v določeni meri vpliva na končne rezultate in ugotovitve. Vidimo, da moramo rezultate vseh analiziranih študij jemati z določenim pridržkom. Nekatere z večjim, druge z manjšim. Nobena izmed študij ni namreč v popolnosti zajela vseh dejavnikov, ki vplivajo na kriminal, povezan z igralskim. Te popolnosti najverjetneje tudi nobena izmed študij ne bo mogla doseči. Vseeno pa si je potrebno prizadevati, da se v analizo na čimbolj pravilen način vključi čimvečji nabor relevantnih dejavnikov vpliva.

9 PRIMERJAVA Z IGRALNIŠTVOM SLOVENIJE

Igralništvo predstavlja pomemben segment slovenske turistične ponudbe (Kovač 2002: 1; Luin 2004; Pahor 2006: 1). V osemdesetih letih prejšnjega stoletja je Slovenija kot prva država v Evropi začela razvijati ameriški tip igralništva, ki ni namenjen zgolj visokim družbenim krogom, ampak je široko odprt vsem slojem ljudi. Poleg igranja obiskovalcem ponuja širok spekter spremljevalnih možnosti zabave in preživljanja prostega časa. Žal Slovenija vzporedno s tem ni razvila tudi ustreznih podjetniških in drugih regulacijskih mehanizmov, ki so nujno potrebni za uspešno in učinkovito delovanje turistične ponudbe ameriškega tipa igralništva (Kovač 2002: 33). Ne glede na to ima Slovenija na igralniškem področju pred ostalimi evropskimi državami še vedno pomembno konkurenčno prednost, ki pa jo sosednje države z izgradnjo podobnih igralniških središč počasi, vendar vztrajno izničujejo. Za evropske razmere relativno razvitemu igralništvu navkljub, le-to za slovenski turizem še vedno predstavlja pomembno razvojno priložnost, ki jo je smiselno izkoristiti. Igralništvo lahko v kombinaciji s kakovostnimi hotelsko-namestitvenimi zmogljivostmi, široko paleto naravnih in zgodovinskih znamenitosti, kulturnimi in športnimi prireditvami, možnostmi za rekreacijo, zdravilišči in zanimivo nakupovalno izkušnjo, seveda ob razumevanju igralništva kot razvedrila oz. sprostitve in ne hazarda, ponudi zanimiv, privlačen in konkurenčen turistični produkt. Ameriški tip igralništva tako dobiva v slovenskih razmerah dodano vrednost, ki se kaže predvsem v obliki kulturne in turistične razsežnosti, kar predstavlja povsem nov vidik razvoja igralništva ne samo v Sloveniji, ampak tudi v širšem evropskem prostoru (STO 2007). Da bi razumeli, zakaj je v razvoju slovenskega igralništva prišlo do odklona od klasičnega evropskega tipa igralništva v smeri specifične oblike ameriškega tipa igralništva, je ta razvoj v nadaljevanju tudi okvirno opisan v ločenem podpoglavju. V ločenem podpoglavju je opisano in analizirano tudi trenutno stanje na področju igralništva. Analizirane so tudi morebitne ekonomske in družbene posledice izgradnje velikega igralniško-zabavišnega parka na Goriškem. V okviru družbenih posledic je največji poudarek namenjen z igralništvom povezanemu kriminalu.

9.1 ZGODOVINSKI RAZVOJ IGRALNIŠTVA V SLOVENIJI

Na Slovenskem so igre na srečo poznali že v obdobju srednjega veka. O tem tudi pričajo zapisi iz statutow istrskih obmorskih mest (Trsta, Kopra in Izole) ter nekateri drugi zapisi, tudi iz notranjosti ozemlja današnje Slovenije (Mihelič 1993: 25-38). Na slovenskem so se bolj sistematično s področjem igralništva in z njim povezanimi predpisi začeli ukvarjati v 18. stoletju, ko so Karel VI., Jožef II. in za njim Marija Terezija izdali mnoge predpise, ki so tako ali drugače omejevali igranje iger na srečo. Kljub temu, da je bilo v obdobju pred 1. svetovno vojno igranje večine iger na srečo še vedno kaznivo, se je v Portorožu leta 1913 osnovalo društvo Casino Entranger, ki je članom omogočalo druženje in igranje tedaj dovoljenih iger. Tudi po 1. svetovni vojni je bilo profesionalno ukvarjanje z igrami na srečo prepovedano po Kazenskem zakoniku Kraljevine Jugoslavije in se je kaznovalo z zaporom.

Po 2. svetovni vojni je jugoslovansko ministrstvo za finance dovoljevalo le prirejanje loterij, tombol in drugih iger na srečo, ki so se izvajale v humanitarne in kulturno-prosvetne namene. Tako je bilo vse do leta 1962, ko je v veljavo stopil državni zakon o igrah na srečo. Ta je bil leta 1965 delno spremenjen in je dovoljeval prirejanje iger na srečo tudi delovnim organizacijam, ki so opravljale gostinske storitve, ali pa so se ukvarjale s prirejanjem kulturno-zabavnih prireditev (Mihelič 1993: 46-49).

Prva igralnica v Sloveniji je začela delovati leta 1964. V sodelovanju z italijanskim partnerjem je v hotelu Palace v Portorožu prirejala posebne igre na srečo že eno leto preden je bila sprejeta ustrezna zakonodaja (Mihelič 1993: 52). V igralnico hotela Palace je bila uvedena elitna ponudba, ki se je zgledovala po ponudbi mondenih evropskih igralniških središč Monte Carla in San Rema. Namenjena je bila izključno premožnim gostom iz tujine, saj jugoslovanjski državljani niso imeli vstopa. Igralnica je postala zelo priljubljena pri Italijanih, kar je najverjetneje spodbudilo interese za odprtje drugih igralnic v Sloveniji. V letu 1965 je sledilo odprtje igralnice na Bledu, ki je poleg Portoroža edini ustrezal strogim kriterijem turističnih zmogljivosti, ki jih je zakonodajalec predpisal kot pogoj za odprtje igralnice (Mihelič 1993: 52; Luin 2004).

Osnovno poslanstvo igralnic v tedanjem obdobju je bilo dopolnjevanje in pospeševanje razvoja turistične ponudbe uglednih turističnih centrov. Temu je sledila tudi davčna politika, ki je igralnicam predpisovala le nekajodstoten davek. Hkrati z nizkimi davčnimi stopnjami so

bile igralnice zakonsko zavezane celoten dobiček investirati v razvoj turistične in s turizmom povezane infrastrukture (Luin 2004).

V tedanjem obdobju so si za odprtje igralnice močno prizadevali tudi v Novi Gorici, ki sicer ni izpolnjevala pogojev o predpisanih turističnih kapacitetah. Skupščina občine Nova Gorica se je o možnostih sodelovanja pri odprtju igralnice intenzivno pogovarjala tudi z zainteresiranimi predstavniki italijanskih podjetij (Mihelič 1993: 53). Prizadevanja Nove Gorice so obrodila sadove leta 1984, ko je bila tam odprta prva igralnica ameriškega tipa v Evropi (Luin 2004; Pahor 2006: 1). Nov igralniški subjekt je vodilo Hotelsko gostinsko podjetje - HGP, ki se je leta 1986 preimenovalo v HIT, Hoteli, Igralnice, Turizem, Nova Gorica (Luin 2004).

V Evropi do tedaj nepoznani ameriški tip igralništva je v okolju Nove Gorice doživel nepričakovani uspeh. Takega uspeha relativno »nenavadnega« tipa igralništva v relativno neturističnem kraju ni nihče napovedoval. Usmeritev v lahkotnejšo, zabaviščno obliko igralništva, namenjeno širokim ljudskim množicam, se je ob krajši pomoči ameriškega partnerja pokazala kot zgodba o uspehu. Kombinacija pestre gostinske ponudbe, igralnih avtomatov, zabave in inovativnih marketinških prijemov je privlačila veliko število pretežno enodnevnih obiskovalcev iz sosednje Italije in Avstrije (Luin 2004). Družba HIT je uspeh igralnice v Novi Gorici izkoristila za izgradnjo dodatnih igralnic na območju severne Primorske in ostalih delov Slovenije.

Obdobje do leta 1993, ko je bila odprta največja slovenska igralnica, Perla v Novi Gorici, lahko imenujemo prvi val razvoja slovenskega igralništva. Po prvem valu razvoja se je začelo v gostinske lokale v velikem obsegu nameščati igralne avtomate. Nedosledno uresničevanje zakona o igralnih avtomatih v gostinskih lokalih, ki je dovoljeval nameščanje največ petih igralnih avtomatov z omejenimi vložki in izplačili, je privedlo do bistvenega povečanja načrtovane ponudbe. Leto, ki je bistveno determiniralo drugi val razvoja slovenskega igralništva, je leto 2003, ko je bil sprejet novi igralniški zakon, ki je omogočil posebno igralniško koncesijo tudi t. i. igralniškemu salonu (Luin 2004). Nova zakonska ureditev je zmedo na področju igralnih salonov rešila tako, da jih je uvrstila v okvir igralniške ponudbe, kar pomeni, da so izpostavljeni enakemu sistemu nadzora, kot je predpisan za igralnice (Luin 2004).

Za razvoj slovenskega igralništva in turizma nasploh ima zelo velik pomen Strategija razvoja slovenskega igralništva, ki je bila sprejeta konec leta 1997. V tej strategiji je ključnega pomena opredelitev igralništva kot integralnega dela slovenske turistične ponudbe in zaveza k vlaganju prihodkov iz naslova igralniške koncesijske dajatve v razvoj nacionalnega in lokalnega turizma (Luin 1997: 75-76). V ta namen je Ministrstvo za gospodarstvo RS tudi določilo posebna zaokrožena turistična območja za potrebe koriščenja koncesijske dajatve (Luin 2004).

Tudi Strategija turizma 2002-2006 je turistični produkt igre in zabave uvrstila med tri razvojno najperspektivnejše turistične produkte. Na podlagi tega je Slovenska turistična organizacija v načrtu trženja 2003 prvič uvedla tudi splošno promocijo igralniškega turizma na državni ravni. V tej strategiji je prvič omenjena namera o razvoju velikega igralniško-zabavišnega centra, ki bi predstavljal do sedaj največjo naložbo v slovenskem turizmu. Projekt predpostavlja koncentracijo slovenskega kapitala, skupaj s vključitvijo tujega strateškega partnerja in ustrezno redefiniranje davčne ter koncesijske politike (Kovač 2002: 33-34).

Začrtani usmeritvi na področju igralništva sledi tudi aktualni Razvojni načrt in usmeritve slovenskega turizma 2007-2011, ki je nasledil Strategijo turizma 2002-2006. Ta razvojni načrt zabavo in igralništvo uvršča med temeljna področja slovenske turistične ponudbe (Uran in Ovsenik 2006: 36).

9.2 IGRALNIŠTVO V SLOVENIJI DANES IN JUTRI

Danes v Sloveniji posluje 6 igralniških družb, ki posedujejo koncesijo za prirejanje posebnih iger na srečo. To so: HIT Nova Gorica, Casino Portorož, Casino Ljubljana, Casino Bled, Casino Maribor in Casino Kobarid. Trenutno veljaven Zakon o igrah na srečo – ZIS, ki je leta 2003 dobil svoje zadnje dopolnitve in spremembe (Ur. l. RS, št. 101/03), dovoljuje 15 možnih koncesij za igralnice in 45 za igralne salone. Od tega je Ministrstvo za finance RS zgoraj naštetim družbam dodelilo 13 koncesij za igralnice in 35 za igralne salone (Zagoršek in drugi 2007: 30).

Zakonodaja, ki ureja obdavčitev iger na srečo, je tekom obstoja samostojne Slovenije doživela številne spremembe. ZIS (Ur. l. RS, št. 101/03), ki trenutno ureja to področje, predvideva progresivno lestvico koncesijske dajatve za igralnice in igralne salone, ki se giblje od 5 do 20 odstotkov. Prihodki iz naslova koncesijske dajatve so namenjeni predvsem nadaljnjemu razvoju turizma na državni in lokalni ravni. 4,4 odstotka je namenjenih financiranju športnih in invalidskih organizacij. Od preostalih 95,6 odstotkov se polovica steka v državni proračun in se porabi za promocijo turizma, polovica pa v proračune občin v zaokroženem turističnem območju in se uporablja za ureditev prebivalcem prijaznejšega okolja in turistične infrastrukture (Prašnikar in drugi 2005: 8). Poleg koncesijske dajatve morajo igralnice in igralni saloni po Zakonu o davku od iger na srečo – ZDIS (Ur. l. RS, št. 95/99) plačevati tudi 18-odstotni davek od posebnih iger na srečo.

Po podatkih Urada RS za nadzor prirejanja iger na srečo - UNPIS je v letu 2006 v Sloveniji poslovalo 12 igralnic in 33 igralnih salonov (UNPIS 2007). V istem letu je igralnice obiskalo 2.300.000 gostov, od katerih jih je bilo več kot 86 odstotkov tujcev. Igralne salone je v istem letu obiskalo 2.000.000 gostov, od katerih je bilo tujcev 45 odstotkov. To kaže na temeljno razliko v usmeritvi med igralnicami, ki so usmerjene na tuje goste in igralnimi saloni, ki so pretežno usmerjeni na domače goste. V letu 2006 so slovenske igralnice ustvarile slabih 240 milijonov evrov prihodkov, od katerih so plačale dobrih 43 milijonov evrov davka na igre in slabih 34 milijonov evrov koncesijske dajatve. Država je tako od igralnic pridobila več kot 76 milijonov evrov prihodkov. Igralni saloni so v istem obdobju zabeležili dobrih 105 milijonov evrov prihodkov, od katerih so plačali slabih 19 milijonov evrov davka na igre in slabih 21 milijonov evrov koncesijske dajatve, skupaj slabih 40 milijonov evrov. Celokupno je državni

proračun iz naslova igralniške dejavnosti pridobil 117 milijonov evrov prihodkov (Zagoršek in drugi 2007: 30). Koristi pa se poleg davčnih prihodkov kažejo tudi na področju delovnih mest. Igralništvo v Sloveniji namreč zaposluje več kot 2.500 oseb, kar predstavlja 0,3 odstotka delovno aktivnega prebivalstva (Prašnikar in drugi 2005: 6).

Leta 2006 je v Sloveniji registrirano delovalo 6.694 igralnih avtomatov in 259 igralnih miz za žive igre, ki se lahko prirejajo zgolj v igralnicah. Medtem ko se je število igralnih miz do sedaj povečevalo relativno skromno, saj jih je bilo v letu 2001 234, pa je veliko ekspanzijo doživelo število igralnih avtomatov. To se je v obravnavanem obdobju (2001 do 2006) povečalo za dobrih 120 odstotkov, kar predstavlja 17-odstotno povprečno letno povečanje. Ta rast je predvsem posledica rasti števila avtomatov v igralnih salonih, saj je skupno število igralnih avtomatov v igralnih salonih preseglo skupno število igralnih avtomatov v igralnicah (Zagoršek in drugi 2007: 31).

Najpomembnejša pozitivna značilnost slovenske igralniške potrošnje se kaže v njeni izvozni usmerjenosti. Večina ustvarjenega prihodka igralnic namreč predstavlja čisti priliv dohodka iz tujine, saj predstavlja v strukturi igralniških prihodkov potrošnja tujih gostov več kot 95 odstotkov celotnih prihodov (Jaklič in drugi 2006: 7). Situacija je malce drugačna v primeru igralnih salonov, ki so s svojo ponudbo usmerjeni predvsem na lokalne prebivalce. Tu približno 40 odstotkov prihodkov predstavlja kroženje denarja znotraj lokalne ekonomije (potrošnja domačih gostov). Kljub pretežni orientiranosti na domače goste so tudi igralni saloni vključeni v turistično ponudbo krajev. Njihova lastniška struktura jim omogoča večjo prilagodljivost, kot jo imajo večje igralnice. Konkurenca, ki nastaja na tem področju, sili lastnike igralnih salonov, da podobno kot igralnice, v svojo ponudbo uvajajo tudi različne zabavne vsebine, ki privlačijo goste. Zaradi tega lahko pričakujemo tudi iz njihove strani večja vlaganja v lokalno turistično infrastrukturo (Luin 2004).

9.2.1 POSLEDICE MOREBITNE IZGRADNJE IGRALNIŠKO-ZABAVIŠČNEGA SREDIŠČA

Proučevanje vplivov igralništva v Sloveniji je v zadnjih štirih letih postalo izredno zanimiva tema. K temu je v največji meri prispevala namera po izgradnji velikega igralniško-zabavišnega kompleksa na območju Goriškega, ki je bila prvič omenjena že v Strategiji turizma 2002-2006. Takšen projekt naj bi po mnenju avtorja strategije zaradi vključenosti hotelske, gostinske, kongresne, trgovinske, sejemske in drugih storitve imel pomembne multiplikativne učinke na celotno slovensko gospodarstvo (Kovač 2002: 33-34).

Da je namera po izgradnji velikega igralniško-zabavišnega kompleksa resna, je pokazala tudi Vlada Republike Slovenije, ki je projekt uvrstila tudi v Resolucijo o nacionalnih razvojnih projektih za obdobje 2007 do 2023 - RNRP (2007: 30). V tem dokumentu je vlada zapisala, da je »Cilj projekta vzpostaviti prvo središče (resort) zabavišnega turizma pri nas in največjo tovrstno središče v Evropi. Ob tem je pomemben cilj vzpostavitev tehnološkega stebra, da bo ponudba visokotehnološko igralniška ter povečala tuja vlaganja, znanje in bodo razvite nove veščine trženja« (RNRP 2007: 30).

Igralniško-zabaviščno središče naj bi se razprostiralo na površini okoli 15 hektarjev. Namenjeno naj bi bilo izvajanju raznovrstnih dejavnosti, ki bi skupaj tvorile zaokrožen in tržno privlačen turistični produkt. Ta produkt naj bi ponudbo iger na srečo povezal s ponudbo drugih razvedrilnih in prostočasnih dejavnosti kot so zabava, šport, nakupovanje, kongresni turizem itd. Center naj bi deloval kot celota in naj bi se s svojo privlačno in urejeno zunanjo podobo primerno vključeval v celotno okolje ter tako gostom ponujal posebno doživetje (Jaklič in drugi 2006: 29).

Kot je bilo že omenjeno, je namera o izgradnji igralniško-zabavišnega središča sprožila izvedbo kar nekaj študij o vplivih igralništva na družbeno in ekonomsko okolje (Prašnikar in drugi 2005; Jaklič in drugi 2006; Pahor 2006; Zagoršek in drugi 2007). Večina študij navaja pozitivne ekonomske učinke, ki bi jih prinesla izgradnja takega središča. Identificirane ekonomske posledice študij so si med seboj zelo podobne, zato je v namene orisa okvirnih ekonomskih koristi analizirana le študija Jakliča in drugih (2006: 31-43). Ti navajajo, da naj bi se že v fazi izgradnje, ki bi trajala 3 leta, celotna proizvodnja slovenskih podjetij povečala

za 723,4 milijona evrov oz. za 241,1 milijona evrov na letni ravni. Gradnja naj bi ustvarila 3.960 novih delovnih mest. Od tega jih bo 1.734 povezanih s samim postopkom gradnje, preostala naj bi bila ustvarjena pri drugih podjetjih v verigi vrednosti. Ko bi bilo igralniško-zabaviščno središče zgrajeno, naj bi ob normalnem delovanju letno povzročilo povečanje skupnih prihodkov podjetij v državi za 588,7 milijona evrov. Od tega naj bi samo središče letno pridelalo 347,2 milijona evrov prihodkov. Pri teh izračunih so upoštevani le prihodki iz naslova tujih turistov. Proizvodni oz. prihodkovni multiplikator igralniško-zabaviščnega središča znaša 1,70, kar pomeni, da se za vsak evro dodatnih prihodkov, ki jih ustvari središče, celokupni prihodki v državi povečajo za 1,70 evra. Delovanje središča naj bi v Sloveniji skupaj ustvarilo 6.630 delovnih mest. Od tega naj bi samo središče zaposlilo 1.890 oseb, ki bivajo v Sloveniji in okoli 210 oseb iz tujine. Povečali naj bi se tudi davčni prihodki, in sicer za 21,8 milijona evrov od davkov na proizvode, 72,8 od davkov na plače in 2,7 od drugih davkov. Davki iz naslova davkov od iger na srečo in koncesijske dajatve so odvisni od tedanje obdavčitve. Jaklič in drugi (2005: 56-87) ob proučitvi številnih modelov možne obdavčitve ugotavljajo, da naj bi središče samo od davka na igre na srečo in koncesijske dajatve generiralo med 7 in 67 milijoni evrov.

Opravljenе študije (Prašnikar in drugi 2005: 38-42; Jaklič in drugi 2006: 97-116; Pahor 2006: 4-8; Zagoršek in drugi 2007: 18-27) družbene posledice izgradnje igralniško-zabaviščnega središča vidijo predvsem v problematičnih in patoloških igralcih, poslovnih stroških, znižanju cene nepremičnin, razpadu družin in kriminalu. V nadaljevanju so temeljne ugotovitve teh študij, s poudarkom na kriminalu kot možni posledici igralništva, tudi okvirno predstavljene.

Prašnikar in drugi (2005) v svoji študiji proučujejo vpliv igralništva na gospodarsko in družbeno življenje v občini Nova Gorica. V okviru te študije (Prašnikar in drugi 2005:39-42) so med družbenimi stroški igralništva analizirali tudi stroške, ki jih igralništvo prinaša v obliki kriminalnih dejanj in razdorov družin. Na podlagi podatkov o številu ločitev v mestni občini Nova Gorica so ugotovili, da število ločitev bistveno ne odstopa od slovenskega povprečja in da je v zadnjem proučevanem letu (2002) celo pod slovenskim povprečjem. Analizo kriminalitete so opravili na podlagi podatkov, ki so jih pridobili od Generalne policijske uprave. Na podlagi analize podatkov so ugotovili, da se je na območju policijske uprave Nova Gorica število vseh evidentiranih kriminalnih dejanj (na 1.000 prebivalcev) v zadnjem desetletju več kot potrojilo. Na prvi pogled se zdi to posledica uvedbe igralništva, vendar so ob podrobnejšem pregledu kriminalitete v Sloveniji ugotovili, da je to povečanje dejansko

mnogo manjše, kot je bilo povečanje v Sloveniji kot celoti. Del povečanja stopnje kriminalitete gre pripisati tudi spremembam zakonodaje, ki so nastale v proučevanem obdobju ter različnemu statističnemu zajemanju posameznih kategorij kriminalnih dejanj. Primerjali so tudi kazniva dejanja po posameznih kategorijah in ugotovili, da je na območju policijske uprave Nova Gorica število evidentiranih kriminalnih dejanj na 1000 prebivalcev manjše skoraj v vseh kategorijah. Izjemo predstavljajo le kriminalna dejanja, povezana z mamili, kjer je Nova Gorica na drugem mestu, za Koprom. To je najverjetneje posledica bližine meje, kjer ponavadi beležijo večje stopnje takih kriminalnih dejanj. Nad slovenskim povprečjem je tudi število drugih kriminalnih dejanj zaradi povečanega vpliva nasilništva. V primerjavi z drugimi območji in slovenskim povprečjem ima območje Nove Gorice daleč najmanj najhujših kriminalnih dejanj, ki se kažejo v obliki umorov, ubojev in spolnega nasilja. Nepričakovano majhno je število ropov in tatvin, za katero so študije iz ZDA in Kanade ugotovile, da se najpogosteje poveča po uvedbi igralništva. V splošnem študija ni našla nobenih dokazov, ki bi kazali na to, da obstoječe igralništvo v Novi Gorici vpliva na povečanje kriminalitete. Vendar pa študija ni naredila prognoze vplivov na kriminal, ki bi nastali s strani načrtovanega igralniško-zabavišnega središča.

Jaklič in drugi (2006: 96) v svoji študiji opredeljujejo stroške igralništva kot vsoto zasebnih in družbenih stroškov. Zasebni stroški so tisti, ki jih posameznik povzroči in krije sam, družbeni stroški pa so tisti, ki jih posameznik povzroči, padejo pa na račun družbe (Markandya in Pearce v Jaklič in drugi 2006: 96). Med stroške igralništva uvrščajo (Jaklič in drugi 2006: 100) poslovne stroške, ki jih zasvojenci z igrami na srečo povzročajo delodajalcem zaradi zmanjšane produktivnosti, stroške zdravljenja zasvojencev, osebne finančne propade in stroške kriminala. Pri opredelitvi stroškov se sklicujejo na tuje avtorje (Grinols in Mustard 2004; Giacomassi in drugi, 2001) in zgolj povzemajo njihove ugotovitve, ne da bi opravili analizo možnih družbenih posledic na Goriškem oz. v Sloveniji. Pri stroških kriminala se dotikajo neposredno Slovenije, vendar se pri tem zgolj sklicujejo na študijo Prašnikarja in drugih (2005) in ugotavljajo, da se je število kriminalnih dejanj na 1.000 prebivalcev na območju policijske uprave Nova Gorica v zadnjem desetletju sicer potrojilo, da pa je to povečanje vendarle veliko manjše kot v povprečju v celotni Sloveniji. Ugotavljajo, da se je po letu 2002 najbolj zmanjšalo število kriminalnih dejanj iz kategorije gospodarskega kriminala, kar avtorji pripisujejo uvedbi evra in zato zmanjšanju kriminalnih dejanj ponarejanja denarja. Med ostalimi kaznivimi dejanji se je nadpovprečno povečalo nasilje. Najmanj pa se je povečalo oz. v določeni meri celo zmanjšalo število ropov, umorov, kaznivih dejanj,

povezanih z mamili ter spolno nasilje. Tudi Jaklič in drugi (2006: 100) v svoji študiji sklenejo, da razvoj igralnštva v Novi Gorici ni vplival na povečanje kriminalitete. Poleg analize števila kriminalnih dejanj so avtorji študije stroške igralnštva na okolje poskušali tudi ovrednotiti. V tem primeru avtorji (Jaklič in drugi 2006: 101) družbene stroške igralnštva delijo v dve kategoriji. To so družbeni stroški, ki jih odvisni igralci povzročijo na letni ravni in družbeni stroški, ki jih odvisni igralci povzročijo skozi celo življenje. Ob upoštevanju ameriških študij, ki kažejo, da je verjetnost, da bo odvisnik obsojen na vzdrževanje zaporne kazni, v primerjavi z ostalo populacijo 1,57-krat večja in ob podatkih Uprave za izvrševanje kazenskih sankcij Republike Slovenije, ki kažejo, da povprečni letni strošek enega zapornika znaša 22.362 evrov, so izračunali, da se letno povečajo stroški prestajanja zapornih kazni zaradi odvisnih igralcev za približno 7 evrov na zapornika. Na koncu so izračunali še skupno vsoto vseh družbenih stroškov, ki nastanejo zaradi odvisnih igralcev in ugotovili, da ti letno za celotno Slovenijo znašajo okoli 261.000 evrov. Pripravili so tudi prognozo skupnih stroškov za primer izgradnje igralniško-zabavišnega središča. Ugotovili so, da bi se ob pozitivističnem scenariju (manjše povečanje števila odvisnikov) skupni stroški povečali na 330.000 evrov letno, ob realističnem scenariju (srednje močno povečanje števila odvisnikov) na 400.000 evrov letno in ob pesimističnem scenariju (močno povečanje števila odvisnikov) na 500.000 evrov letno (Jaklič in drugi 2006: 109-116).

Pahor (2006: 6-7) v svoji študiji pravi, da so družbeni stroški, ki jih povzroča igralnštvo, v največji meri povezani s problematičnimi in patološkimi igralci. Zaradi odsotnosti uradnih statistik o številu problematičnih in patoloških igralcev ni mogel oceniti skupnih družbenih stroškov igralnštva. Negativne učinke je zato skušal oceniti z uporabo primarnih in sekundarnih podatkov. Sekundarne podatke je pridobil iz Statističnega urada Republike Slovenije – SURS, statističnih letopisov, banke statističnih podatkov in iz Generalne policijske uprave. Primarne podatke pa je zbral v kvalitativnih in kvantitativnih raziskavah. V okviru kvalitativnih je opravil 30 poglobljenih intervjujev z lokalnimi ustvarjalci javnega mnenja in predstavniki interesnih skupin. Podatke za kvantitativno raziskavo je pridobil preko telefonske ankete. V raziskavi je ugotovil (Pahor 2006: 7), da so mnenja o vplivu igralnštva na kriminaliteto deljena. Polovica anketirancev je menila, da igralnštvo prispeva k povečanju kriminalitete, druga polovica (vključno s predstavniki policije) pa je bila mnenja, da igralnštvo ne prispeva k povečevanju kriminalitete. Statistični podatki o kriminaliteti podobno kot pri študiji Prašnikarja in drugih (2005) ter Jakliča in drugih (2006) kažejo na povečanje števila kriminalnih dejanj na prebivalca, vendar je to povečanje nižje od

slovenskega povprečja. Tudi pri posameznih kategorijah kriminalnih dejanj ugotavlja, da je povprečje nižje od splošnega v Sloveniji. Izjemo predstavljajo kriminalna dejanja, povezana s prepovedanimi drogami in kriminalna dejanja, povezana z nasiljem. Umori in kriminalna dejanja zoper spolno nedotakljivost so krepko pod slovenskim povprečjem. Ugotovitve sklene, da na podlagi pridobljenih podatkov ni mogoče trditi, da je igralništvo prispevalo k rasti kriminalitete v Novi Gorici (Pahor 2006: 7).

Zagoršek in drugi (2007: 24-25) v svoji študiji identificirajo družbene posledice igralništva. Pri analizi kriminalitete, kot možne posledice igralništva, se podobno kot ostali sklicujejo na študijo Prašnikarja in drugih (2005) ter tako ugotavljajo, da igralništvo v Novi Gorici ni bistveno povečalo kriminalitete, ki je precej pod slovenskim povprečjem. Izstopajo samo nekatere kategorije kriminalnih dejanj kot so npr. kriminalna dejanja povezana z mamili. Tudi v tej študiji torej ni narejena empirična analiza dejanskih posledic morebitne izgradnje igralniško-zabavišnega središča, ampak se zgolj teoretično razpravlja o posledicah igralništva na splošno in se sklicujejo na študijo Prašnikarja in drugih (2005). Študijo zaključujejo z ugotovitvijo (Zagoršek in drugi: 2007: 26), da »vpliv igralništva na lokalne skupnosti ni ne preprost, ne enoznačen. Različni tipi iger na srečo vplivajo različno na različne segmente prebivalstva. So pa igre na srečo razmeroma kontroveržno področje, ki pritegne tako goreče zagovornike kot goreče nasprotnike«. Razpravo sklenejo z ugotovitvijo (Zagoršek in drugi 2007: 26), »da se tako pozitivni kot negativni učinki iger na srečo pogosto preceňujejo. Igre na srečo nimajo tako velikih pozitivnih učinkov na lokalno skupnost, kot to trdijo njihovi zagovorniki, niti tako velikih negativnih učinkov, kot to trdijo njihovi nasprotniki«.

9.2.2 SKLEP

Na podlagi analiziranih študij ugotavljamo, da so predvideni ekonomski učinki igralništva pozitivni. To podobno ugotavljajo vse analizirane študije. Vendar je potrebno poudariti, da študije niso analizirale morebitnih posledic odprtja podobnega igralniško-zabavišnega središča v kateri izmed sosednjih držav (npr. Italiji ali Avstriji) na poslovanje načrtovanega središča na Goriškem. V tem primeru bi se najverjetneje prihodki zmanjšali. Prav tako niso opravili analize, ali je slovenski trg delovne sile sploh sposoben zagotoviti takšno maso usposobljenih igralniških delavcev. Obstaja namreč bojazen, da bo potrebno delavce uvažati

iz sosednjih držav, kar lahko ponovno zmanjša pozitivne ekonomske učinke. Omeniti velja tudi dejstvo, da je naročnik večine študij Ministrstvo za finance RS. Tudi ob upoštevanju pesimističnih scenarijev (zmanjšani prihodki zaradi odprtaja podobnega središča v tujini, uvoz delovne sile ipd.), ki so jih analizirali Jaklič in drugi (2006) in predpostavki, da seveda naročnik ni kakorkoli vplival na ugotovitve študij, so ekonomski učinki še vedno pozitivni. Tega ne moremo trditi za družbene učinke in znotraj njih kriminaliteto. Nobena izmed študij namreč ni empirično analizirala družbenih posledic tako velikega igralniško-zabavišnega središča. Večinoma so o njih razpravljale zgolj teoretično in se pri tem sklicevale na ameriške študije, ki so analizirane tudi v tem magistrskem delu. Pri tem slovenske študije niso upoštevale, da se večina ameriških študij nanaša na legalizacijo in uvedbo igralništva v takorekoč gospodarsko propadajočih okoljih (Las Vegas leta 1931, Atlantic City leta 1976, indijanski rezervati v sedemdestih letih prejšnjega stoletja itd.). Študij o družbenih posledicah skokovite ekspanzije igralništva v že razvitem igralniškem okolju pa takorekoč ni. Edina izmed študij, ki je empirično proučila povezavo med igralništvom in kriminalom v Sloveniji in na Goriškem, in na katero se sklicujejo tudi vse ostale slovenske študije, je študija Prašnikarja in drugih (2005). Toda ti so analizirali vpliv obstoječega igralništva na kriminaliteto. Niso opravili analize posledic, ki bi jih na kriminal in druge družbene posledice imelo veliko igralniško-zabaviščno središče, ampak so zgolj analizirali posledice obstoječega obsega igralništva. Tudi pri empirični analizi družbenih posledic obstoječega igralništva v Novi Gorici so se dotaknili samo dveh posledic. To je že omenjeni kriminal in pa razdori družin, ki so jih analizirali skozi število ločitev. Ta dva pojava pa sta samo ena izmed mnogih, ki jih potrebno analizirati, da lahko uvidimo celostno sliko družbenih posledic igralništva. Poleg vseh omejitev študije obstajajo še omejitve policijske statistike, ki so jih uporabili pri analizi vpliva na kriminaliteto in ki so bile že opredeljene. Na področju proučevanja družbenih posledic igralništva v Sloveniji in znotraj teh tudi kriminalitete bo, tako v kontekstu obstoječega obsega igralništva kot tudi v luči namere po izgradnji novega igralniško-zabavišnega središča, potrebno še veliko znanstveno-raziskovalnega dela. Obseg in ugotovitve dosedanjih študij namreč odpirajo več vprašanj, kot dajejo odgovorov.

10 ZAKLJUČNE UGOTOVITVE IN VERIFIKACIJA HIPOTEZ

Res je, da živimo v obdobju, ki ga zaznamuje komunikacijska in informacijska tehnologija ter nenehne spremembe na vseh področjih. Toda kljub vsemu razvoju in spremembam varnost še zmeraj predstavlja immanentno prvino vsake družbe. Potreba po varnosti je prisotna vedno in povsod. Tako je že vse od samega pojava človeštva. Če lahko rečemo, da varnost kot taka predstavlja stalnico človeške družbe, pa tega ne moremo reči za koncept in pojmovanje varnosti. Koncept varnosti je kot živi organizem, ki se nenehno spreminja, razvija, raste, dopolnjuje in prilagaja okolju. Tako tudi obstoječi koncept ni stalen in se bo v prihodnosti zagotovo spreminjal. Če je v obdobju hladne vojne koncept in pojmovanje varnosti determinirala njegova vojaška razsežnost, ki je bila okarakterizirana z bipolarizmom dveh svetovnih hegemonov, potem lahko rečemo, da danes nič od naštetega ne drži več. Konec hladne vojne je s seboj prinesel konec sistema bipolarnosti, kar je povzročilo tudi konec sistema gotovosti in pravil, ki je do tedaj veljal v varnostnem okolju. Prišlo je do močne okrepitve procesov globalizacije in medsebojne odvisnosti. Spremembe varnostnega okolja so se odrazile na naravi in vsebini groženj varnosti. Oboroženi meddržavni spopadi sicer še vedno predstavljajo grožnjo varnosti, vendar vse bolj narašča pomen nevojaških groženj varnosti, ki se kažejo v krhkosti demokratičnih in tržnih institucij v nekaterih državah, velikem številu notranje šibkih in nedemokratičnih držav, ostrem nesorazmerju v distribuciji moči in bogastva, omejenosti naravnih in drugih virov, migracijah prebivalstva, še vedno obsežnih nacionalnih vojaških kompleksih, organiziranem kriminalu, mednarodnem terorizmu, globalnem onesnaževanju okolja, širjenju smrtonosnih nalezljivih bolezni, eksplozivni rasti svetovnega prebivalstva itd.

Varnost oz. varnostno okolje in iz njega izhajajoče grožnje varnosti neposredno zadevajo tudi področje turizma. Globalni pomen in razsežnost turizma kot gospodarske dejavnosti je povzročil, da danes varnostni problemi in skrbi ne zadevajo več samo posameznika in njegove osebne odločitve za potovanje, temveč imajo mnogo širši pomen. Kadar se v turističnih destinacijah ali njihovi bližini pojavijo grožnje varnosti, se to praviloma negativno odrazi na turističnem povpraševanju v širšem prostoru. Res je, da grožnje varnosti, ki jim danes pravimo sodobne, poznamo že iz preteklosti. Toda njihova kakovostna komponenta, ki se kaže v potencialni destruktivnosti, je narasla do te mere, da danes varnostni incidenti negativno ne vplivajo samo na turizem določene destinacije, regije oz. države, ampak lahko

povzročijo neravnovesja v globalni turistični dejavnosti. Tako so npr. teroristični napadi, 11. septembra 2001 povzročili ogromen izpad prihodkov v globalni turistični industriji. Naravne nesreče, ki predstavljajo okoljsko ogrožanje varnosti in se kažejo v obliki orkanov, poplav, tajfunov itd., lahko popolnoma uničijo infrastrukturo destinacije in povzročijo velike izpade prihodkov iz naslova turizma in z njim povezanih dejavnosti v prizadeti destinaciji, državi ali celo regiji. Vojne in drugi oboroženi spopadi imajo še mnogo širše geografske in daljše časovne posledice na turizem, kot jih ima terorizem. Tudi razni družbeni in politični nemiri lahko povzročijo velike upade turističnega povpraševanja v najrazličnejših delih sveta in to tudi v primeru, da za turiste realna grožnja varnosti ne obstaja. Negativna izkušnja viktimizacije lahko turista odvrne od nadaljnjega obiska neke destinacije, ali celo potovanj nasploh. Malokdo si želeli potovati v kraje, kjer je okolje močno onesnaženo. Tudi na destinacije, za katere je splošno znano, da jih obvladujejo organizirane kriminalne skupine, ljudje neradi potujejo.

Na podlagi ugotovljenega lahko 1. hipotezo, ki se glasi *»Sodobno varnostno okolje in iz njega izhajajoče sodobne grožnje varnosti negativno vplivajo na obstoj in razvoj turizma ne samo na destinaciji, kjer se te grožnje pojavijo, ampak v širši regiji in svetu kot celoti«*, v celoti potrdimo.

Leta 1931 je Nevada kot prva izmed držav ZDA legalizirala igralništvo. Status edine države ZDA z legaliziranim igralništvom je obdržala vse do leta 1976, ko se ji je pri legalizaciji igralništva pridružil še New Jersey, ki je dovolil igralništvo samo znotraj mesta Atlantic City. Kasneje so se z mislijo o legalizaciji igralništva začele spogledovati še druge države ZDA. Tudi ameriški Indijanci so z IGRA pridobili zakonsko urejeno pravico do prirejanja iger na srečo. Dejanska ekspanzija igralništva pa se je zgodila v devetdesetih letih prejšnjega stoletja. Tako danes večina držav ZDA dovoljuje vsaj neko delno obliko iger na srečo. Trenutno delujejo komercialne igralnice v 11 državah, dirkaške stave so mogoče prav tako v 11 državah, plemenske igralnice se nahajajo v 28 državah, dvorane za kartanje imajo v 5 državah, elektronske igralne naprave pa v 6 državah.

Legalizacija igralništva, kot se je odvila na ozemlju ZDA, je s seboj prinesla številne posledice, ki jih lahko v grobem razdelimo na ekonomske in družbene. Pri proučevanju teh posledic sta se oblikovala dva tabora avtorjev oz. raziskovalcev. Proigralniški tabor, ki poudarja pozitivne posledice igralništva in zagovarja nadaljnjo širitev igralništva ter

antiigralniški tabor, ki poudarja negativne posledice in je proti njegovi nadaljnji širitvi. V realnosti slika ni enoznačna. Igralništvo namreč povzroča tako pozitivne kot tudi negativne posledice.

Pozitivni gospodarski učinki igralništva so se pokazali že v samem procesu izgradnje igralniške infrastrukture in so bili v največji meri povezani z angažiranjem lokalnih podjetij pri teh poslih. Ko so igralnice izgrajene, za svoje nemoteno obratovanje potrebujejo delovno silo. V letu 2006 so igralnice v ZDA neposredno zaposlovale več kot 366.000 delavcev, ki so s plačami zaslužili 13,3 milijarde dolarjev. V fazi delovanja igralnic se kažejo ekonomski učinki na račun igralniških prihodkov. Vse od leta 1995 igralniška industrija ZDA beleži konstantno ekonomsko rast in razvoj v vseh državah, ki imajo legalizirano komercialno igralništvo. Skupni prihodki iz naslova igralniške dejavnosti so v letu 2006 narasli na 32,4 milijarde dolarjev. Koristi se kažejo tudi pri davčnih prihodkih. Zvezna država, posamezne države in lokalne skupnosti so v letu 2006 od 460 komercialnih igralnic, ki delujejo v 11 državah, dobile izplačanih več kot 5 milijard dolarjev davkov. Igralnice pri svojem delovanju trošijo tudi različno blago in storitve. Ker se del tega blaga in storitev nabavlja v lokalnem okolju, se kažejo učinki iz naslova porabe igralnice v regiji. Tudi lokalni igralniški dobavitelji del svojega blaga nabavijo pri lokalnih podobaviteljih. To povzroča učinek povečanega povpraševanja, ki se širi po verigi vrednosti navzgor.

Temeljne družbene posledice legalizacije igralništva v državah ZDA so se pokazale na področju demografske strukture prebivalstva, sprememb vrednot in odnosa do igralništva, prometu, javnih službah, problematičnem igranju, razdorih družin, samomorih in kriminalu.

Legalizacija in prihod igralništva v nekatere države ZDA oz. v lokalne skupnosti sta povzročila spremembe demografske strukture prebivalstva. Igralništvo namreč v delu populacije povzroči tudi preseljevanje. To je lahko posledica različnih vzrokov. Preseljujejo se zaradi izboljšane materialnega statusa, visokih najemnin, izgradnje igralniške infrastrukture, odklonilnega odnosa do igralništva itd. Odselitev nekaterih pomeni možnost za priselitev drugih. Igralništvo ima namreč velike potrebe po delovni sili. Spremembe populacije igralniške lokalne skupnosti so dejstvo, vendar so raziskave, ki so strukturo populacije igralniških mest primerjale s populacijo neigralniških, ugotovile, da te spremembe niso velike.

Razmah igralništva povzroča tudi spremembe vrednot. Pravzaprav ni točno jasno, ali razmah igralništva povzroča spremembo vrednot ali sprememba vrednot povzroča razmah igralništva. Res je, da je igralništvo povezano z bolj liberalnimi vrednotami zabave, hitrega zaslužka, lahkoživosti itd., kar nedvomno predstavlja odmik od tradicionalnih vrednot. Jasnega odgovora o vplivu igralništva na spremembe vrednot pa vseeno zaenkrat še ni mogoče podati.

Najbolj vidne posledice legalizacije in prihoda igralništva v lokalno skupnost se kažejo v bistvenem povečanju prometa. Prebivalci lokalnih skupnosti so se v okviru številnih raziskav izjasnili, da povečanje prometa in pomanjkanje parkirnih mest predstavljata najbolj moteča dejavnika uvedbe igralništva.

Spremembe so vidne tudi v delovanju javnih služb. Te so zaradi povečanega števila obiskovalcev prisiljene okrepiti obseg svojega delovanja. Povečan obseg delovanja javnih služb se odraža tudi v povečanih potrebah po finančnih sredstvih, ki se delno zagotovijo iz igralniških davčnih prihodkov, vendar ne v celoti.

Legalizacija igralništva in posledično lažja dostopnost do iger na srečo se odraža tudi na povečanju obsega problematičnega igranja. Večina obiskovalcev igralnic igranje iger na srečo smatra kot obliko preživljanja prostega časa. Obstajajo pa tudi taki posamezniki, ki jih igranje zasvoji do te mere, da to povzroča resne probleme njim, njihovim bližnjim in celotni družbi. Raziskave so pokazale, da je problematičnih med 5 in 10 odstotkov obiskovalcev igralnic. Seveda pa povezava med legalizacijo igralništva in problematičnim igranjem ni enoznačna. Legalizacija igralništva oz. odprtje nove igralnice na območju, kjer igralništva še ni bilo, v večji meri vpliva na povečanje problematičnega igranja, kot pa odprtje dodatnih igralnic na območju z že uveljavljenim igralništvom. Države in lokalne skupnosti za problematične igralce ustanavljajo posebne skupine, kjer jim pod strokovnim vodstvom poskušajo pomagati pri reševanju njihovih problemov. Taka društva se v večjem delu financirajo iz igralniških davčnih prihodkov, vendar le redko v celoti. Tako del stroškov pade na družbo kot celoto.

S problematičnim igranjem so povezani tudi razdori družin, saj je med problematičnimi igralci stopnja ločitev nadpovprečna. Stroški, ki jih problematični igralci povzročajo, so vezani predvsem na stroške ločitvenega procesa in stroške, ki jih zaradi igranja povzroča igralec družini, ko si pri njej sposoja denar ipd. So pa tudi v primeru teh posledic rezultati raziskav različni. Nekatere empirične raziskave niso potrdile statistično značilne povezave

med problematičnim igranjem in povečanjem števila ločitev. Glede na diametralno nasprotne ugotovitve raziskav tudi glede vpliva igralništva ločitve ne moremo podati enoznačnega stališča.

Nekatere empirične študije so prišle do ugotovitev, da je samomorilnost med problematičnimi igralci bistveno večja kot je povprečje celotne populacije. Vendar zgolj sama prisotnost igralništva v lokalni skupnosti ni povezana z statistično značilnim povečanjem števila samomorov. Statistično značilna povezava obstaja med velikostjo in koncentracijo igralniške dejavnosti ter številom samomorov. Tako je v lokalnih skupnosti z močno razvitim igralništvom število samomorov večje.

Na podlagi analiziranega obsega in intenzivnosti identificiranih posledic igralništva lahko 2. hipotezo, ki se glasi *»V državah ZDA, ki so legalizirale igralništvo, so bili neto učinki igralništva pozitivni, kar pomeni, da so pozitivne ekonomske posledice igralništva prevladale nad negativnimi družbenimi posledicami«* potrdimo, vendar z zadržkom. Neto učinki legalizacije igralništva so bili dokazano pozitivni le v primerih, da je prišlo do legalizacije igralništva v nerazvitem, propadajočem okolju, kjer drugih, uspešnih gospodarskih panog ni bilo. Empiričnih dokazov, ki bi zgornjo hipotezo potrdili tudi za gospodarsko razvita območja pa ni, saj trenutno take študije ne obstajajo, niso javno dosegljive oz. jih avtor magistrskega dela ni uspel pridobiti.

Ekspanzija in popularnost ameriškega tipa igralništva, ki se je začela v devetdesetih letih prejšnjega stoletja, traja še danes. To je sprožilo tudi številne javne in znanstvene razprave o morebitni problematičnosti razvoja igralništva. Najbolj relevanten problem teh razprav je bil, in še vedno je, vpliv in povezanost kriminala z igralniško dejavnostjo. Nasprotniki igralništva namreč trdijo, da uvedba igralništva neizogibno vodi v infiltracijo organiziranega kriminala v lokalno skupnost, v povečanje uličnega kriminala itd. Na drugi strani podporniki razvoja igralništva trdijo, da so dokazi o povezavi med kriminalom in igralništvom izredno šibki in da je vpletenost organiziranega kriminala v igralniške posle stvar preteklosti.

Kriminološke teorije razlagajo povezavo med igralništvom in kriminalom na nivoju individualnih, interakcijskih in družbenostrukturnih teorij. Individualne teorije pravijo, da odločitve za kriminalno dejanje temelji na tehtanju pričakovanih nagrad in potencialnih kazenskih sankcij. Posamezniki se odločijo za igranje nelegalnih iger na srečo na podlagi

racionalne izbire, po kateri pričakovane koristi v zadostni meri presegajo potencialne stroške. Med individualne teorije spada tudi teorija družbenega učenja, ki trdi, da je kriminalno vedenje priučeno na osnovi splošnih načel, podobno kot vse ostale oblike vedenja. Po tej teoriji naj bi bili posamezniki, ki se poslužujejo kriminalnih dejavnosti, povezanih z igralnštvom, tem najverjetneje izpostavljeni s strani njihovih staršev ali prijateljev. Z opazovanjem koristi od kriminalnih dejanj, povezanih z igralnštvom, ki so jih imeli njihovi starši in prijatelji, so tudi sami oblikovali pozitiven odnos do kriminalnih aktivnosti. Interakcijske teorije se poslužujejo koncepta samokontrole in trdijo, da imajo posamezniki različno nagnjenost do izogibanja kriminalnim dejanjem. Tisti z močno samokontrolo so redkeje vpleteni v kriminalna dejanja kot posamezniki z nizko samokontrolo. Iz te predpostavke sklepajo, da so nelegalno igralnštvo in z igralnštvom povezana kriminalna dejanja posledica nizke stopnje samokontrole, ki izhaja iz slabe socializacije. Strukturalne teorije poudarjajo pomen priložnosti, ki posamezniku omogoči izvršitev kriminalnega dejanja. Predpostavljajo, da se verjetnost pojava kriminala poveča na tistih mestih, kjer prihaja do velike konvergence motiviranih storilcev, primernih žrtev in odsotnosti formalnih in neformalnih varuhov. Igralnštvo predstavlja pomembno priložnost za izvrševanje kriminalnih dejanj, saj se tam zbira veliko število ljudi, ki zaradi neformalnih stikov in sproščenosti zmanjšujejo učinkovitost družbenih kontrol. Teorija branjenega prostora pravi, da poostren policijski in zasebno-varnostni nadzor v okolici igralnic zmanjša število kriminalnih dejanj, da pa zaradi tega lahko pride do premeščanja kriminalitete na območja, ki so manj varovana.

V grobem lahko ločimo 3 skupine kriminalnih dejanj, ki so povezane z igralnštvom. To so integriteta samih iger, organizirani kriminal ter sekundarni kriminal. Integriteta oz. poštenost iger na srečo se kaže v prirejanju igralnih rekvizitov, naprav ali instrumentov, v skrivnem dogovarjanju med igralcem in zaposlenim v igralnici ter v drugih oblikah prevar, kot so npr. stave po tem, ko je rezultat že znan, uporaba naprav, ki štejejo karte itd. Igralnice se proti takim kriminalnim dejanjem borijo s pomočjo uveljavljenih procedur, video nadzora in uporabe napredne programske opreme. Za integriteto samih upravljavcev igralnic ponavadi skrbijo posebne nacionalne komisije za nadzor igralništva, ki sodelujejo tudi pri podeljevanju in odvzemanju igralniških licenc. V njihovi pristojnosti je inšpekcijski nadzor nad igralnicami, testiranje novih iger in igralnih naprav, preverjanje izplačevanja predvidenega odstotka vplačil ipd. O vplivu organiziranega kriminala se je največ govorilo v obdobju po 2. svetovni vojni, ko so nekatere igralnice v Las Vegasu obvladovali vplivni člani organiziranih kriminalnih združb. Vpliv organiziranega kriminala v Las Vegasu je bil dokazan s strani

kongresne preiskovalne komisije, kar je dobilo svoj epilog tudi v obsodbi nekaterih kriminalnih igralniških investitorjev na sodišču. Ena najresnejših pojavnih oblik organiziranega kriminala, povezanega z igralništvom, je prav gotovo pranje denarja. Igralništvo predstavlja za pranje denarja zanimivo področje, ker se tu obračajo velike količine denarja, nemalokrat v obliki gotovine. V namene preprečevanja pranja denarja zakonodaja ZDA predpisuje igralnicam obveščanje pristojnih organov o vseh večjih in sumljivih transakcijah. Pride lahko tudi do pojava korupcije, ki se v igralništvu kaže v obliki podkupovanja javnih uradnikov s strani upravljavcev nelegalnih igralnic, da bi si ti omogočili nadaljnje obratovanje, v obliki podkupovanja uradnikov, ki podeljujejo igralniške licence ali celo v obliki podkupovanja politikov, ki imajo vpliv na spreminjanje igralniške zakonodaje. Organizirane kriminalne skupine lahko postanejo tudi dobavitelji dobrin in storitev za igralniško industrijo, ki jih s pomočjo pritiskov ponujajo po nerazumljivo visokih cenah. Da bi se preprečila infiltracija organiziranega kriminala v legalne igralniške strukture, morajo družbe, ki v ZDA zaprosijo za igralniško licenco, predložiti mnoga dokazila in podatke o vseh lastnikih in ključnih zaposlenih, na podlagi katerih lahko pristojne komisije izključijo dvom o kakršnikoli povezavi s kriminalom. Od sedemdesetih let prejšnjega stoletja naprej je v ZDA kombinacija močne državne regulative in kontrole, skupaj z lastništvom igralnic s strani javnih podjetij, izrinila organizirani kriminal iz igralništva. Sekundarni kriminal, povezan z igralništvom, se kaže v obliki tatvin, kraj avtomobilov, ropov, preprodaje drog, prostitucije, posilstev, povzročitev telesnih poškodb, ubojev, umorov. Precejšen delež povzročiteljev takih kriminalnih dejanj predstavljajo problematični igralci, ki se zaradi najrazličnejših razlogov znajdejo v težavah. Posredno lahko igralništvo vpliva tudi na kriminal belega ovratnika, ki se kaže v obliki ponarejanja, prevar in goljufij. Prav tako množice ljudi, ki se brezskrbno predajajo igranju in zabavi, predstavljajo relativno lahek plen kriminalcev. Nemalokrat igralci s svojimi obnašanjem dobesedno kličejo po viktimizaciji. Tarče kriminalnih dejanj predstavljajo tudi hotelske sobe in lastnina igralnic, medtem ko obiskovalci predstavljajo tarče prostitutk in prodajalcev prepovedanih drog. Igralniškim državam in lokalnim skupnostim so v pomoč v boju proti uličnemu in drugemu kriminalu igralniški davčni prihodki, iz katerih se deloma financira okrepljen policijski nadzor, skupine za pomoč problematičnim igralcem in druge aktivnosti, namenjene preprečevanju pojava z igralništvom povezanega kriminala.

Raziskovalci so se s proučevanjem igralništva in njegovega vpliva na kriminal začeli bolj sistematično ukvarjati šele pred dobrimi 20 leti. Do tedaj je bilo v študijah zaznati bodisi izrazito proigralniško usmerjenost bodisi izrazito antiigralniško usmerjenost. To dihotomijo

usmerjenosti študij je deloma možno zaznati tudi danes. Študije, ki zanikajo povezavo med igralništvom in kriminalom, ali so do nje indiferentne, ugotavljajo, da uvedba igralništva sicer privede do nominalnega povečanja števila kriminalnih dejanj, vendar je to povečanje največkrat posledica povečanja števila obiskovalcev. Tako so mnoge študije ugotovile, da se na račun povečanja števila obiskovalcev igralniške lokalne skupnosti oz. mesta verjetnost viktimizacije dejansko zmanjša. Na povečanje števila kriminalnih dejanj v igralniški lokalni skupnosti lahko vpliva tudi dejstvo, da prihaja do povečanja števila kriminalnih dejanj tudi v državi kot celoti. K večjemu številu evidentiranih kriminalnih dejanj lahko vpliva tudi večje število policijskih uslužbencev, katerih delovanje se deloma financira prav iz igralniških davčnih prihodkov. Študije tudi ugotavljajo, da so stopnje kriminalitete na območju igralnic nižje, kot na območjih zunaj igralnic. Tudi uradniki za uveljavljanje zakonov in izvoljeni lokalni predstavniki v splošnem ne zaznavajo povečanja resnih kriminalnih dejanj, ki bi bila posledica uvedbe igralništva. Še največ problemov se pojavlja v obliki premoženjskega kriminala in prometnih problemov. Tudi primerjave z neigralniškimi lokalnimi skupnostmi ne kažejo signifikantnih razlik v stopnjah kriminalitete. Do manjšega povečanja kriminalitete ponavadi pride v prvem letu obratovanja igralnice, vendar se ta že drugo leto obratovanja vrne na raven pred odprtjem igralnice. V splošnem študije ugotavljajo, da obstaja le malo dokumentiranih vročnih povezav med igralništvom in kriminalom. Omeniti pa je potrebno nekatere pomembne omejitve teh študij. Te se kažejo v javnih ali prikritih naročnikih študij, ki imajo na področju igralništva svoje specifične interese. Prav tako avtorji študij niso imeli na voljo podatkov o dejanskem številu obiskovalcev, ki igralniško lokalno skupnost obiščejo zaradi igranja, zato so se pri izračunavanju verjetnosti viktimizacije opirali na pavšalne ocene. Tudi nobena izmed študij v svoje proučevanje ni vključila HDI.

Študije, ki potrjujejo povezavo med igralništvom in kriminalom, ugotavljajo, da z oddaljenostjo od igralniških mest in s povečanjem policijskih izdatkov število kriminalnih dejanj upada. Trdijo, da naj bi igralništvo najbolj signifikantno povečalo število nasilnih kriminalnih dejanj, kraj in vlomov. To povečanje predstavlja večje zasebne in javne stroške. Stroški igralništva naj bi se kazali predvsem v povečanih koristih kriminala, problematičnem igranju, kriminaliteti obiskovalcev in spremembah sestave populacije. Pravijo, da je takoj po odprtju igralnic njihov vpliv na kriminaliteto majhen, vendar ta s časom močno naraste.

Opozoriti je potrebno, da tako študije, ki potrjujejo povezavo med igralništvom in kriminalom, kot tudi tiste, ki jo zanikajo, vsebujeje problematične elemente, ki se nanašajo

Na podlagi analize predstavljenih študij o vplivih in posledicah ameriškega tipa igralništva 3. hipoteze, ki se glasi »*Prisotnost in delovanje ameriškega tipa igralništva v lokalni skupnosti celokupno ne vpliva na povečanjem stopnje kriminalitete v tej lokalni skupnosti*«, ne moremo ne potrditi in ne ovreči. Res je namreč, da dejanski ekonomski kazalci kažejo enormno visoke prihodke igralniške dejavnosti, veliko število novih delovnih mest ter visoke davčne prihodke iz naslova igralniške dejavnosti. Vse to lahko omili dejanske posledice povečanja kriminalitete. Res je tudi, da je analiza študij pokazala, da študije, ki zanikajo povezavo z igralništvom in kriminalom, vsebujejo manj pomankljivosti. Vendar so kljub vsemu te takšne, da porajajo dvome v zanesljivost in pravilnost ugotovitev. Omejitve se kažejo predvsem v naročnikih študij, ki imajo na področju igralništva svoje specifične interese. Taki naročniki so lahko različna igralniška podjetja, igralniške asociacije ipd., ki jim igralništvo predstavlja vir dohodkov in preživetja, kot tudi različna verska in druga združenja, ki imajo dogmatično odklonilen odnos do iger na srečo v splošnem. Prav tako avtorji študij niso imeli na voljo realnih podatkov o številu obiskovalcev in so se zato opirali na pavšalne ocene, ki so lahko privedle do popačenja rezultatov. Študije niso podrobneje proučile pojava premeščanja kriminalitete, ki naj bi bil posledica okrepljenega policijskega in zasebno-varnostnega nadzora. Nobena izmed študij v svoje proučevanje ni vključila HDI, ki bi natančneje povedal, kaj se je zgodilo s splošno kakovostjo življenja v igralniški lokalni skupnosti in ali so se možnosti izbire za lokalno prebivalstvo povečale ali zmanjšale. Vse naštetu zbuja številne

dvome v analizirane študije in navaja na potrebo po dodatnih študijah, ki bi v analizo, na čimbolj pravilen način, vključile čimvečji nabor relevantnih dejavnikov, ki vplivajo na kriminal, povezan z igralnštvom.

Danes igralništvo predstavlja pomemben segment slovenske turistične ponudbe. Slovenija, tedaj še kot republika v Jugoslaviji, je v osemdesetih letih prejšnjega stoletja kot prva država v Evropi začela razvijati ameriški tip igralništva. Ameriški tip igralništva je v slovenskih razmerah pridobil dodano vrednost, ki se kaže predvsem v obliki kulturne in turistične razsežnosti in predstavlja nov vidik razvoja igralništva v širšem evropskem prostoru. Prva igralnica ameriškega tipa v Evropi je bila odprta leta 1984 v Novi Gorici. Tedaj je igralniški subjekt vodil HGP, ki se je kasneje preimenoval v HIT. Do tedaj nepoznani ameriški tip igralništva je v turistično relativno nerazviti Novi Gorici doživel nepričakovan uspeh. K masi usmerjena zabavišna oblika igralništva se je izkazala kot pravilna odločitev.

Danes v Sloveniji posluje 6 igralniških družb, ki posedujejo koncesijo za prirejanje posebnih iger na srečo. Od tega je Ministrstvo za finance RS zgoraj naštetim družbam dodelilo 13 koncesij za igralnice in 35 koncesij za igralne salone. Zakonodaja, ki ureja obdavčitev iger na srečo, trenutno predvideva progresivno lestvico koncesijske dajatve za igralnice in igralne salone, ki se giblje med 5 in 20 odstotki. Poleg tega morajo igralnice in igralni saloni plačevati tudi 18-odstotni davek od posebnih iger na srečo. V letu 2006 je v Sloveniji poslovalo 12 igralnic in 33 igralnih salonov. Samo igralnice je v tem letu obiskalo 2.300.000 gostov, od katerih je bilo več kot 86 odstotkov tujcev. Igralne salone je obiskalo 2.000.000 gostov, od katerih je bilo tujcev 45 odstotkov. Tu se kaže razlika v usmeritvi med igralnicami, ki so usmerjene na tuje goste in igralnimi saloni, ki so pretežno usmerjeni na domače goste. Celokupno je slovenska igralniška industrija izrazito izvozna usmerjena, saj potrošnja tujih gostov v strukturi igralniških prihodkov znaša več kot 95 odstotkov. V letu 2006 so slovenske igralnice ustvarile slabih 240 milijonov evrov prihodkov, od katerih so plačale 76 milijonov evrov davkov. Igralni saloni so v istem obdobju zabeležili dobrih 105 milijonov evrov prihodkov, od katerih so plačali slabih 40 milijonov evrov davkov. V celoti je se je v državni proračun iz naslova igralniške dejavnosti steklo 117 milijonov evrov prihodkov. Koristi se kažejo tudi na področju delovnih mest, saj igralništvo v Sloveniji zaposluje več kot 2.500 oseb.

V zadnjih štirih letih smo v Sloveniji priča izrednemu zanimanju za proučevanje vplivov igralništva, ki je najverjetneje posledica namere po izgradnji velikega igralniško-zabavišnega kompleksa na območju Goriške.

Opravljenе študije navajajo izjemno pozitivne ekonomske učinke izgradnje takega središča. Po izračunih naj bi se že v sami fazi izgradnje, ki bi trajala 3 leta, proizvodnja slovenskih podjetij povečala za 723,4 milijona evrov. Gradnja naj bi ustvarila 3.960 novih delovnih mest. Po izgradnji naj bi ob se ob normalnem delovanju igralniško-zabavišnega središča skupni prihodki podjetij v državi povečali za 588,7 milijona evrov, od katerih naj bi samo na središče odpadlo 347,2 milijona evrov. Pri teh izračunih so upoštevani le prihodki iz naslova tujih turistov. Delovanje središča naj bi v Sloveniji skupaj ustvarilo 6.630 delovnih mest. Od tega naj bi samo središče zaposlilo 1.890 oseb, ki bivajo v Sloveniji in okoli 210 oseb iz tujine. Povečali naj bi se tudi davčni prihodki, in sicer za 21,8 milijona evrov od davkov na proizvode, 72,8 milijona evrov od davkov na plače in 2,7 milijona evrov od drugih davkov. Davki iz naslova davkov od iger na srečo in koncesijske dajatve naj bi se v odvisnosti od obdavčitve povečali med 7 in 67 milijonov evrov. Vendar je potrebno poudariti, da študije niso analizirale vplivov na prihodke v primeru odprtja podobnega igralniško-zabavišnega središča v kateri izmed sosednjih držav. Odsotna je tudi analiza sposobnosti slovenskega trga delovne sile, da zagotoviti tako veliko število usposobljenih igralniških delavcev. Potencialno omejitev predstavlja tudi destvo, da je naročnik študij Ministrstvo za finance RS. Pri slednjem predpostavljamo, da ni vplivalo na končne rezultate naročenih študij.

Analizirane študije vidijo negativne družbene posledice izgradnje igralniško-zabavišnega središča v problematičnih in patoloških igralcih, poslovnih stroških, znižanju cene nepremičnin, razpadu družin in v kriminalu. Študije so tudi analizirale spremembe na področju kriminalitete na Goriškem. Kot izhodišče so uporabile podatke o kriminaliteti generalne policijske uprave. Ugotovile so, da je na območju policijske uprave Nova Gorica v zadnjem desetletju prišlo do potrojitve vseh evidentiranih kriminalnih dejanj. Ob podrobnejšem pregledu kriminalitete v Sloveniji so študije prišle do ugotovitve, da je povečanje mnogo manjše od povečanja v Sloveniji kot celoti. Del povečanja stopnje kriminalitete so pripisale tudi spremembam zakonodaje ter različnemu statističnemu zajemanju posameznih kategorij kriminalnih dejanj. Pri primerjavi posameznih kategorij kriminalnih dejanj so ugotovile, da je na območju policijske uprave Nova Gorica število evidentiranih kriminalnih dejanj na 1000 prebivalcev manjše skoraj v vseh kategorijah.

Izjemo predstavljajo le kriminalna dejanja, povezana z mamili, kar je najverjetneje posledica bližine meje in število drugih kriminalnih dejanj, povezanih z nasiljem. Območje Nove Gorice ima najmanj najhujših kriminalnih dejanj kot so umori, uboji in spolno nasilje. Pod slovenskim povprečjem je tudi število ropov in tatvin, za katere mnogi trdijo, da se v igralniških lokalnih skupnostih povečajo. V splošnem študije niso našle nobenih dokazov, ki bi kazali na to, da igralništvo v Novi Gorici vpliva na povečanje kriminalitete. Vendar nobena izmed študij namreč ni empirično analizirala družbenih posledic delovanja tako velikega igralniško-zabavišnega središča, kot je predviden na Goriškem. O posledicah študije razpravljajo zgolj teoretično in se pri tem sklicujejo na ameriške študije. Pri tem pa pozabljajo, da se ameriške študije večinoma nanašajo na legalizacijo in uvedbo igralništva v nerazvita in propadajoča gospodarska okolja, kar pa Goriško zagotovo ni. Zato ugotovitev ameriških študij ne moremo kar enostavno aplicirati na primer Slovenije. Nobena izmed študij o družbenih posledicah igralništva namreč ne proučuje ekspanzije igralništva v že razvitem igralniškem okolju, kakršno je Nova Gorica oz. območje Goriške. Izmed vseh slovenskih študij je le študija Prašnikarja in drugih (2005) empirično proučila povezavo med igralništvom in kriminalom v Sloveniji in na Goriškem. Vendar je analizirala vpliv obstoječega igralništva na kriminaliteto in ne posledic, ki bi jih na kriminal in druge družbene posledice imelo načrtovano igralniško-zabaviščno središče. Pri analizi se je opirala na uradne policijske statistike, ki vsebujejo mnoge slabosti. Te se kažejo v spremembah definicij kriminalnih dejanj v proučevanem obdobju, v različnih načinih beleženja kriminalnih dejanj, v pripravljenosti ljudi, da prijavljajo kriminalna dejanja, v policijski aktivnosti in vplivu drugih družbenih dejavnikov, kot so mediji, politika in gospodarstvo.

Na podlagi ugotovitev študij, ki so proučevale posledice igralništva v Sloveniji, lahko 4. hipotezo, ki se glasi *»Nadaljnji razvoj ameriškega tipa igralništva, v kontekstu izgradnje velikega igralniško-zabavišnega središča na Goriškem, bo imel za Slovenijo ugodne ekonomske posledice, hkrati pa ne bo bistveno vplival na povečanje stopenj kriminalitete«*, le delno potrdimo. Potrdimo lahko ugodne ekonomske posledice. Pri tem se zadržek nahaja v odsotnosti ustreznih analiz, ki bi pokazale, kaj bi se zgodilo s poslovanjem središča na Goriškem v primeru odprtja podobnih igralniško-zabavišnih središč v sosednjih državah in v odsotnosti analize sposobnosti slovenskega trga delovne sile, da središču tudi v realnosti zagotovi zadostno število domačih igralniških delavcev. Ne moremo pa ne potrditi ne ovreči dela hipoteze, ki pravi, da razvoj igralniško-zabavišnega središča ne bo imel posledic na povečanje stopenj kriminalitete. Za tako trditev namreč ne obstaja podpora ustreznih,

znanstvenih študij oz. raziskav. Sklicevanje zgolj na ugotovitve ameriških študij ni ustrezno, saj so te večinoma proučevale legalizacijo in uvedbo igralništva v nerazvitih in propadajočih gospodarskih okoljih, kar pa Goriško zagotovo ni. Poleg tega ameriške študije vsebujejo mnoge pomanjkljivosti, ki so opredeljene in analizirane zgoraj. Proučevanje kriminalite in drugih družbenih posledic igralništva v Sloveniji tako zahteva še mnogo znanstveno-raziskovalnega dela. Ugotovitve dosedanjih študij namreč odpirajo več vprašanj, kot dajejo odgovorov.

Kot je bilo že ugotovljeno, ne obstajajo zadostni dokazi, ki bi z gotovostjo potrdili ali ovrgli neposredno vzročno povezavo med ameriškim tipom igralništva in kriminalom. Vsekakor je dejstvo, da kriminal je in tudi ostaja varnostni problem ameriškega tipa igralništva. Kljub dokazano pozitivnim ekonomskim posledicam igralništva morajo biti državljani in politiki, ki odločajo o njegovem nadaljnjem razvoju in širitvi, izredno previdni. Ne smejo se pustiti zavesti velikim pozitivnim ekonomskim kazalnikom, kakor tudi ne stereotipom o neizogibnosti povezave med igralništvom in kriminalom. Pri odločitvah se morajo opreti na opravljene relevantne študije, ki zadostujejo visokim znanstvenim kriterijem. Takih študij pa niti v ZDA, niti v Sloveniji ni dovolj. Na nekaterih področjih družbenih posledic igralništva in za nekatera območja sploh ne obstajajo. Zato si je za intenzivno znanstveno raziskovanje področja povezave igralništva in kriminala, pa tudi družbenih posledic igralništva v celoti, potrebno prizadevati še naprej. Ali je pričujoče magistrsko delo k temu raziskovanju prispevalo svoj del, pa bo pokazal čas.

11 LITERATURA

1. (1945/ 1992) Ustanovna listina Združenih narodov in Statut Meddržavnega sodišča. Ljubljana: Društvo za Združene narode za Republiko Slovenijo.
2. (1971) Criminal Investigation specific Offenses. Gaitscherburg: International Association of Chiefs of Police.
3. Abadinsky, Howard (1994): Organized Crime. Chicago: Nelson-Hall.
4. Aborn, Richard M. in Bennett, John V. (2005): Gambling: Who is really at risk. The connection between gambling and crime. New York: Constantine & Aborn Advisory Services. Dostopno na http://www.dontgambleourfuture.org/documents/gamblingreport_May182005.pdf (16. november 2007).
5. Albanese, Jay S. (1985): The Effect of Casino Gambling on Crime. Federal Probation Quaterly, Vol 49, 39-44.
6. Albanese, Jay S. (1997): Predicting the Impact of Casino Gambling on Crime and Law Enforcement in Windsor, Ontario. V Eadington, William R. in Cornelius, Judy A. (ur.): Gambling, Public Policies and the Social Sciences. Reno: University of Nevada.
7. Albanese, Jay S. (1999): Casino Gambling and White-Collar Crime: An Examination of the Empirical Evidence. Washington: The American Gaming Association. Dostopno na http://americangaming.org/assets/files/studies/White_Collar_Crime.pdf (13. november 2007).
8. American Gamin Association – AGA (2005): Casino Gaming in America: Key Findings of the National Gambling Impact Study Commission (1997-99). Dostopno na http://www.americangaming.org/assets/files/studies/aga_casino_gaming_2005.pdf (6. november 2007).
9. American Gaming Association – AGA (2007a): State of the States. The AGA Survey of Casino Entertainment. Dostopno na http://www.americangaming.org/assets/files/aga_2007_sos.pdf (6. november 2007).
10. American Gaming Association – AGA (2007b). Dostopno na http://www.americangaming.org/Industry/factsheets/statistics_detail.cfv?id=8 (6. november 2007).

11. American Gaming Association – AGA (2007c). Dostopno na:
http://www.americangaming.org/Industry/factsheets/issues_detail.cfv?id=3 (14. november 2007).
12. American Society for Industrial Security – ASIS. Dostopno na:
<http://www.asisonline.org/library/glossary/s.xml> (14. november. 2007).
13. Anders, Gary C. (1997): Estimating the Economic Impact of Indian Casino Gambling: Case Study of Fort McDowell Reservation. V Eadington, William in Cornelius, Judy (ur.): Gambling, Public Policies and the Social Sciences. Reno: University of Nevada.
14. Australian Productivity Commission – APC (1999): Australia's Gambling Industries. Dostopno na <http://www.pc.gov.au/inquiry/gambling/docs/finalreport> (14. november 2007).
15. Borromeo, Lisa (2002): The Economic Impact of Native American Gaming: Cost Benefit Analysis of the Mashantucket Pequot Tribal Nation. Washington DC: George Washington University. Dostopno na
<http://www.econ.ilstu.edu/uauje/PDF's/issue2002/LisaBorromeo.pdf> (6. november 2007).
16. Brown, R. Iain F. (1987): Pathological gambling and associated patterns of crime: Comparisons with alcohol and other drug addictions. Journal of Gambling Studies, 3 (2), 98-114.
17. Bybee, Shannon (1999): History, Development, and Legislation of Las Vegas Casino Gambling. V Hsu, Cathy H. C. (ur.): Legalized Casino Gaming in the United States. New York: Haworth Press.
18. Caillosi, Roger (1967/1979): Igre i ljudi. Beograd: Nolit.
19. Campbell, Colin S., Hartnagel, Timothy F. in Smith, Garry J. (2005): The Legalization of Gambling in Canada. Ontario: Law Commission of Canada. Dostopno na
http://gaming.uleth.ca/agri_downloads/1715/legalization_of_gambling_in_canada_july_2005.pdf (13. november 2007).
20. CARPO (2005): Situation Report on Organised and Economic Crime in South-Eastern Europe. Strasbourg: CARPO. Dostopno na
http://www.coe.int/t/e/legal_affairs/legal_co%2Doperation/combating_economic_crime/3_technical_cooperation/CARPO/Pctc_2005_9%20Eng1%20Situation%20Report.pdf (14. november 2007)
21. Center for Gaming Research, University of Nevada – CGR (2007). Dostopno na
<http://gaming.unlv.edu/abstract/ac2006.html> (7. november 2007).

22. CEOS (2007). Child Exploitation and Obscenity Section, U.S. Department of Justice. Dostopno na <http://www.usdoj.gov/criminal/ceos/sextour.html> (10. november 2007).
23. Chang, Semoon (1996): Impact of Casino on Crime: The Case of Bilox, Mississippi. *Journal of Criminal Justice*, 24 (5), 431-436.
24. Citizens Research Council of Michigan – CRC (1998): The Effect of Casinos on the Detroit and Wayne County Criminal Justice Agency. Dostopno na http://www.crcmich.org/PUBLICAT/1990s/1998/casino_crime.pdf (13. november 2007).
25. Curran, Daniel in Scarpitti (1991): Crime in Atlantic City: Do Casinos Make a Difference? *Deviant Behaviour*, 12, 431-449.
26. Deller, Steven C. in Chen, Susan (1997) The Impact of Native American Gaming on Rural Areas: The Case of Winsconsin. V Eadington, William in Cornelius, Judy (ur.): *Gambling, Public Policies and the Social Sciences*. Reno: University of Nevada.
27. Dobovšek, Bojan (1999): Kriminal, kako odvrniti nevarnost? V Anžič, Andrej (ur.): *Varnost in turizem*. Ljubljana: Visoka policijsko-varnostna šola.
28. Dobovšek, Bojan (2005): Organizirani kriminal kot peta veja oblasti. V Meško, Gorazd, Pagon, Milan in Dobovšek Bojan (ur.): *Izzivi sodobnega varstvoslovja*. Ljubljana: Fakulteta za policijsko-varnostne vede.
29. Dufetel, Aude in Quintard, Henri (2006): Developments in Money Laundering. V Gori, Umberto in Paparella, Ivo (ur.): *Invisible Threats: Financial and Information Technology Crimes and National Security*. Amsterdam: IOS Press.
30. Evart, Candance (1997): Casino Gaming and the Unwary Host Community – Lesson Learned. V Eadington, William R. in Cornelius, Judy A. (ur.): *Gambling, Public Policies and the Social Sciences*. Reno: University of Nevada.
31. Federal Bureau of Investigation – FBI (2006): Uniform Crime Report. Dostopno na <http://www.fbi.gov/ucr/cius2006/index.html> (17. november 2007).
32. Ferfila, Bogomil (2000): Organizirani kriminal na Japonskem. Ljubljana: Ministrstvo za notranje zadeve.
33. Grinols, Earl L. in Mustard, David B. (2004): Casinos, Crime and Community Costs. Dostopno na <http://129.3.20.41/eps/le/papers/0501/0501001.pdf> (16. november 2007).
34. Grizold, Anton (2003): Nacionalna varnost ZDA. Politične institucije, politike in proračuni. V Ferfila, Bogomil (ur.): *Severnoameriški razgledi*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.

35. Grizold, Anton (1998): Institucionalizacija zagotavljanja mednarodne varnosti. V Grizold, Anton (ur.): *Perspektive sodobne varnosti*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
36. Haine, Jean-Yves (2004): *European defence: A proposal for White Paper*. Report of an independent Task Force. Paris: Institute for Security Studies.
37. Hakim, Simon in Buck, Andrew (1989): Do Casinos Enhance Crime? *Journal of Criminal Justice* 17 (5), 409-416.
38. Hall, C. Michael, Timothy, Dallen J. in Duval, David Timothy (2003): *Security and Tourism: Towards a New Understanding?* V Hall, C. Michael, Timothy, Dallen J., in Duval, David Timothy (ur.): *Safety and Security in Tourism*. New York: The Haworth Press Inc.
39. Harris, Thomas R. (1997): *Expansion of the Gaming Industry: Opportunities for Cooperative Extension*. V Eadington, William in Cornelius, Judy (ur.): *Gambling, Public Policies and the Social Sciences*. Reno: University of Nevada.
40. Heneghan, Dan (1999): *Economic Impacts of Casino in Atlantic City*. V Hsu, Cathy H. C. (ur.): *Legalized Casino Gaming in the United States*. New York: Haworth Press.
41. Hsu, Cathy H. C. (1999a): *Legalized Casino Gaming in the United States*. New York: Haworth Press.
42. Hsu, Cathy H. C. (1999b): *History, Development, and Legislation of Riverboat and Land-Based Non-Native American Casino Gaming*. V Hsu, Cathy H. C. (ur.): *Legalized Casino Gaming in the United States*. New York: Haworth Press.
43. Hsu, Cathy H. C. (1999c): *Social Impacts of Native American Casino Gaming*. V Hsu, Cathy H. C. (ur.): *Legalized Casino Gaming in the United States*. New York: Haworth Press.
44. Human Development Reports (2007): *Human Development Index*. Dostopno na <http://hdr.undp.org/en/statistics/indices/hdi/> (3. december 2007).
45. Hunziga, Johan (1938/1992): *Homo Ludens*. Zagreb: Naprijed.
46. InsiderVLV (2007): *20 Largest Hotels in the World*. Dostopno na <http://www.insidervlv.com/hotelslargestworld.html> (6. november 2007).
47. Jaklič, Marko, Zagoršek, Hugo, Pahor, Marko in Knežević Cvelbar, Ljubica (2006): *Analiza upravičenosti spremembe obdavčitve posebnih iger na srečo v Sloveniji*. Ljubljana: Ministrstvo za finance RS. Dostopno na http://www.mf.gov.si/slov/zakon/NovelaZIS_studija.pdf (17. november 2007).

48. Johnson, Rebecca (1999): Post – Cold War Security: The Lost Opportunities. London: Disarmament Forum.
49. Kelly, Joseph M. (1997): American Indian Gaming Law. V Eadington, William in Cornelius, Judy (ur): Gambling, Public Policies and the Social Sciences. Reno: University of Nevada.
50. Kovač, Bogomir (2002): Strategija slovenskega turizma. Ljubljana: Ministrstvo za gospodarstvo RS. Dostopno na http://www.mg.gov.si/fileadmin/mg.gov.si/pageuploads/turizem/turizem_strategija.pdf (17. november 2007).
51. Kurež, Bojan (2005): Mednarodno obveščevalno sodelovanje. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakultete za družbene vede.
52. Lubi, Darko (2004): Teorija strategije. Študijsko gradivo. Ljubljana : Fakulteta za družbene vede.
53. Luin, Dušan (1997): Strategija razvoja igralništva v Sloveniji v sklopu celostnega razvoja turističnega gospodarstva. Skrajšana verzija s komentarjem. Portorož: Turistica.
54. Luin, Dušan (1998): Igralniški turizem. V Florjančič, Jože, Jesenko, Jože in Benčič, Margareta (ur.): Management v Turizmu 2. Kranj: Založba Moderna organizacija.
55. Luin, Dušan (1999): Igralniška organizacija in okolje. Magistrska naloga. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
56. Luin, Dušan (2000): Igralniški turizem po vstopu Slovenije v EU. V Tkalčič, Marjan (ur.): Slovenski turizem in naše vključevanje v evropske integracije. Portorož: Turistica.
57. Luin, Dušan (2004): Gaming Organization as Strategic Partner in Developmentn of a Tourist Destination. V Ambrož, Milan (ur.): Strategic Partnership for the Development of Tourist Destinations International Concerence. Proceedings. Portorož: Turistica – Visoka šola za turizem Portorož.
58. Mangold, Peter (1991): National Security and International Relations. New York: Routledge.
59. Mansfeld, Yoel in Pizam, Abraham, ur. (2006): Tourism, Security & Safety. Oxford: Elsevier Inc.
60. Margolis, Jeremy (1997): Casinos and Crime: An Analysis of Evidence. Washington: American Gaming Asociation.
61. Meško, Gorazd (2006): Kriminologija. Ljubljana: Fakulteta za varnostne vede.

62. Meško, Gorazd in Dobovšek, Bojan (2007): Merjenje organizirane kriminalitete – omejitve in izzivi. V Prezelj, Iztok (ur.): Model celovitega ocenjevanja ogrožanja nacionalne varnosti Republike Slovenije. Neobjavljeno gradivo.
63. Meško, Gorazd, Dobovšek, Bojan, Bučar-Ručman, Aleš in Tominc, Bernarda (2006): Razprava o merjenju organizirane kriminalitete kot kazalcu ogrožanja nacionalne varnosti v Sloveniji. *Varstvoslovje* 8 (1), 5-17.
64. Meško, Gorazd, Dvoršek, Anton, Umek, Peter in Dobovšek, Bojan (2002): Okoljska kriminaliteta in poskus analize kriminalitete v Ljubljani. V Meško, Gorazd (ur.): *Vizije slovenske kriminologije*. Ljubljana: Visoka policijsko-varnostna šola.
65. Miers, David (1997): Regulating Great Britain's National Lottery. V Eadington, William in Cornelius, Judy (ur.): *Gambling, Public Policies and the Social Sciences*. Reno: University of Nevada.
66. Mihelič, Darja (1993): *Hazard*. Koper: Annales.
67. Mikačić, Vesna (2002): *Tourism – Croatia*. Zagreb: Institute for Tourism. Dostopno na http://www.planbleu.org/publications/livreblanc_hrv.pdf (14. oktober 2007).
68. Morris, Lisa in Block, Alan (1997): Organized Crime and Casinos: An International Phenomenon. V Eadington, William R. in Cornelius, Judy A. (ur.): *Gambling, Public Policies and the Social Sciences*. Reno: University of Nevada.
69. Müller-Wille, Björn (2003a): SSR and European Intelligence Cooperation Implication of the New Security Challenges and Enlargement (both EU and NATO) for Structuring European Intelligence Cooperation, as an Important Aspect of SSR. Conference Paper. Geneva: Geneva Centre for the Democratic Control of Armed Forces.
70. Müller-Wille, Björn (2003b): Building a European Intelligence Community in response to terrorism. *European Security Review* 22.
71. Müller-Wille, Björn (2004): For our eyes only? Shaping an intelligence community within EU. Occasional Paper № 50. Paris: Institute for Security Studies.
72. National Gambling Impact Study Commission – NGISC (1999): *National Gambling Impact Study*. Dostopno na <http://govinfo.library.unt.edu/ngisc/reports/fullrpt.html> (15. november 2007).
73. National Indian Gaming Association – NIGA (2006): *The Economic Impact of Indian Gaming in 2006*. Dostopno na http://www.indiangaming.org/info/pr/press-releases-2007/NIGA_econ_impact_2006.pdf (5. november 2007).
74. Nevada Resort Association – NRA (2007). Dostopno na <http://www.bettingonnevada.com/> (7. november 2007).

75. New Jersey Casino Control Commission - NJCCC (2007a). Dostopno na <http://www.state.nj.us/casinos/> (5. november 2007).
76. New Jersey Casino Control Commission - NJCCC (2007b). Dostopno na <http://www.state.nj.us/casinos/financia/histori/> (5. november 2007).
77. New Jersey Casino Control Commission - NJCCC (2007c). Dostopno na <http://www.state.nj.us/casinos/about/> (5. november 2007).
78. New Jersey Division of Gaming Enforcement – NJDGE (2007). Dostopno na <http://www.nj.gov/oag/ge/mission&duties.htm> (5. november 2007).
79. New Jersey State Police (2007). Dostopno na http://www.state.nj.us/njsp/info/ucr2000/sec6_ucr2000.htm (14. november 2007).
80. New York State Task Force on Casino Gambling – NYTFCG (1996): Report to the Governor. New York: New York State.
81. Oh, Haemoon (1999): Social Impacts of Casino Gaming: The Case of Las Vegas. V Hsu, Cathy H. C. (ur.): Legalized Casino Gaming in the United States. New York: Haworth Press.
82. Ovsenik, Marija (1999): Osebna varnost kot dejavnik v turizmu. V Anžič, Andrej (ur.): Varnost in turizem. Ljubljana: Visoka policijsko-varnostna šola.
83. Ovsenik, Rok (2000): Izdelava modela mreže potovalnih agencij v Sloveniji. Magistrska naloga. Kranj: Fakulteta za organizacijske vede.
84. Pahor, Marko (2006): Vpliv igralništva na družbeno in gospodarsko okolje v Novi Gorici. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
85. Pečar, Janez (1999): Viktimološki pogledi na turizem – turistična kriminaliteta. V Anžič, Andrej (ur.): Varnost in turizem. Ljubljana: Visoka policijsko-varnostna šola.
86. Piccolo, Stephen (2007): Gaming in Atlantic City ... A History of Legalized Gambling in New Jersey. Dostopno na <http://www.ccgcc.com/piccolosachistory.pdf> (5.11.2007).
87. Pizam, Abraham in Mansfeld, Yoel (2006): Toward a Theory of tourism Security. V Mansfeld, Yoel in Pizam, Abraham (ur.): Tourism, Security & Safety. Oxford: Elsevier Inc.
88. Polders, Bernard (1997): Gambling in Europe: Unity and Diversity. V Eadington, William in Cornelius, Judy (ur.): Gambling, Public Policies and the Social Sciences. Reno: University of Nevada.
89. Prašnikar, Janez, Pahor, Marko in Kneževič, Ljubica (2005): Vpliv igralništva na gospodarsko in družbeno življenje v Občini Nova Gorica. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.

90. Prezelj, Iztok (2006a): Ogrožanje nacionalne varnosti. Uvodna beseda gostujočega urednika. Varstvoslovje 8 (1), 3-4.
91. Prezelj, Iztok (2006b): Teroristično ogrožanje nacionalne in mednarodne varnosti. Varstvoslovje 8 (1), 18-30.
92. Prezelj, Iztok (2007): Uvod v ocenjevanje ogrožanja nacionalne varnosti. V Prezelj, Iztok (ur.): Model celovitega ocenjevanja ogrožanja nacionalne varnosti Republike Slovenije. Neobjavljeno gradivo.
93. Public Sector Gaming Study Commission – PSGSC (2004). Dostopno na http://www.americangaming.org/assets/files/faq/PublicSectorGamingComm_p.37.pdf (13. november 2007).
94. Reith, Gerda (2006): Research on the Social Impacts of Gambling: Final Report. Glasgow: Scottish Executive Social Research. Dostopno na <http://www.scotland.gov.uk/Resource/Doc/143770/0036514.pdf> (30. oktober 2007)
95. Resolucija o nacionalnih razvojnih projektih za obdobje 2007 do 2023 - RNRP (2007). Dostopno na http://www.slovenijajutri.gov.si/fileadmin/urednik/publikacije/061127_resolucija.pdf (17. november 2007).
96. Reuter, Peter (1997): The Impact of Casinos on Crime and Other Social Problems: An Analysis of Recent Experiences. Baltimore: Greater Baltimore Committee. Dostopno na http://www.americangaming.org/assets/files/faq/Peter_Reuter_Crime_Study_p_iv.pdf (15. november 2007).
97. Rittvo, Steven M. (1997): Planing Casinos that Complement the Urban Mosaic – The New Orleans Land Based Casino: A Case Study. V Eadington, William R. in Cornelius, Judy A. (ur.): Gambling, Public Policies and the Social Sciences. Reno: University of Nevada.
98. Rudd, Denis P. (1999): Social Impacts of Atlantic City Casino Gaming. V Hsu, Cathy H. C. (ur.): Legalized Casino Gaming in the United States. New York: Haworth Press.
99. Santa Ynez Band of Chumash Indians – SYBCI (2007): History of Native American Gaming. Dostopno na http://www.santaynezchumash.org/gaming_history.html (5. november 2007).
100. Schwab, Klaus (2007): Preface. V Blanke, Jennifer in Thea, Chiesa (ur.): The Travel & Tourism Competitiveness Report 2007: Furthering the Process of Economic Development. Geneva: World Economic Forum.

101. Schwartz, Dave (2007): Jurisdiction Summary: Atlantic City, New Jersey. Las Vegas: University of Nevada. Dostopno na <http://gaming.unlv.edu/subject/atlanticcity.html> (5. november 2007).
102. Sheper-Hughes, Nancy (2000): The Global Traffic in Human Organs. *Current Anthropology*, 41 (2), 191-224. Dostopno na <http://www.journals.uchicago.edu/CA/journal/issues/v41n2/002001/002001.web.pdf> (14. november 2007).
103. Simoniti, Iztok (1996): Uvod v knjigo Svetovna politika. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
104. Simoniti, Iztok (1997): Uvod v knjigo Zahodna geopolitična misel v dvajsetem stoletju. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
105. Slovenska turistična organizacija –STO (2007). Dostopno na <http://www.slovenia.info/si/Igralni%C5%A1tvo-Zabava.htm?zabava=0&lng=1> (17. november 2007).
106. Smith, Garry, Wynne, Harold in Hartagel, Tim (2003): Examining Police Records to Assess Gambling Impacts: A Study of Gambling-Related Crime in the City of Edmonton. Edmonton: Alberta Gaming Research Institute.
107. Solana, Javier (2003) A secure Europe in a better world: European Security Strategy. Paris: Institute for Security Studies. Dostopno na <http://www.iss-eu.org/solana/solanae.pdf> (15. november 2007).
108. Southern Indiana Chamber of Commerce – SICC (1993): Riverboat Gambling Task Force Report. Dostopno na: <http://www.lsi.org/chamber.htm> (22. oktober 2007).
109. Spanier, David (1997): Art & Craft: Creative Fiction and Las Vegas. V Eadington, William R. in Cornelius, Judy A. (ur.): Gambling, Public Policies and the Social Sciences. Reno: University of Nevada.
110. State Gaming Control Board and Nevada Gaming Commission – SGCB in NGC (2006): Gaming Regulation in Nevada. Dostopno na http://gaming.nv.gov/documents/pdf/gaming_regulation_nevada.pdf (5. november 2007).
111. Stitt, Grant, Nichols, Mark in Giocopassi, David (2003): Does the Presence of Casinos Increase Crime? An Examination of Casino and Control Communities. *Crime & Delinquency* 40 (2), 253-284.
112. Stokowski, Patricia (1996): Crime Patterns and Gaming Development in Rural Colorado. *Journal of Travel Research*, 34 (3), 63-69.

113. Stokowski, Patricia A. (1999a): Economic Impacts of Riverboat and Land-Based Non-Native American Casino Gaming. V Hsu, Cathy H. C. (ur.): Legalized Casino Gaming in the United States. New York: Haworth Press.
114. Stokowski, Patricia A. (1999b): Social Impacts of Riverboat and Land-Based Non-Native American Casino Gaming. V Hsu, Cathy H. C. (ur.): Legalized Casino Gaming in the United States. New York: Haworth Press.
115. Tarlow, E. Peter (2006): A Social Theory of Terrorism and Tourism. V Mansfeld, Yoel in Pizam, Abraham (ur.): Tourism, Security & Safety. Oxford: Elsevier Inc.
116. Thompson, William N. (1994): Legalized Gambling. Reno: University of Nevada.
117. Thompson, William N. (1997a): Gambling Enterprise and the Restoration of Native American Sovereignty. V Eadington, William in Cornelius, Judy (ur.): Gambling, Public Policies and the Social Sciences. Reno: University of Nevada.
118. Thompson, William N. (1997b): The Last Resort Revisited: The Spread of Casino Gambling as a »Prisoner's Dilemma«. V Eadington, William in Cornelius, Judy (ur.): Gambling, Public Policies and the Social Sciences. Reno: University of Nevada.
119. Thompson, William N. (1999a): History, Development, and Legislation of Native American Casino Gambling. V Hsu, Cathy H. C. (ur.): Legalized Casino Gaming in the United States. New York: Haworth Press.
120. Thompson, William N. (1999b): Casino in Las Vegas: Where Impacts Are Not the Issue. V Hsu, Cathy H. C. (ur.): Legalized Casino Gaming in the United States. New York: Haworth Press.
121. Thompson, William N. (2001): Gambling in America: An Encyclopedia of History, Issues, and Society. Oxford: ABC-CLIO.
122. Thompson, William N., Gazel, Ricardo in Rickman, Dan (1996): Casino and Crime in Wisconsin. Thiensville: Wisconsin Policy Institute.
123. Thornton, Mark (1991): Alcohol Prohibition was a Failure. Dostopno na http://www.cato.org/pub_display.php?pub_id=1017&full=1 (30. november 2007).
124. United Nations – UN (2000): United Nations Convention on Transnational Organised Crime. Dostopno na http://www.uncjin.org/Documents/Conventions/dcatoc/final_documents_2/convention_eng.pdf (14. november 2007).
125. Urad RS za nadzor prirejanja iger na srečo – UNPIS (2007). Dostopno na http://www.unpis.gov.si/slov/posebne_igre/posebne_igre.htm (18. november 2007).

126. Uran, Maja in Ovsenik, Rok (2006): Razvojni načrt in usmeritve slovenskega turizma 2007-2011. Ljubljana: Ministrstvo za gospodarstvo RS.
127. Walker, Michael (1995): The Psychology of Gambling. Sydney: Butterworth-Heinmann.
128. Wikipedia, Hoover Dam. Dostopno na: http://en.wikipedia.org/wiki/Hoover_Dam (3. november 2007).
129. Wortman, James F. (1999): Personal Recollections of the New Jersey Gambling »Experiment« in Atlantic City. V Cathy H. C. Hsu (ur.): Legalized Casino Gaming in the United States. New York: Haworth Press.
130. Zagoršek, Hugo, Jaklič, Marko in Zorič, Jelena (2007): Analiza in usmeritve glede primerne obsega ponudbe klasičnih in posebnih iger na srečo v Sloveniji. Ljubljana: Inštitut za proučevanje igralništva.
131. Zakon spremembah in dopolnitvah zakona o igrah na srečo, Ur. l. RS, št. 101/03 (21.10.2003).
132. Zakonu o davku od iger na srečo, Ur. l. RS, št. 95/99 (16.7.1999).