

UNIVERZA V NOVI GORICI
POSLOVNO-TEHNIŠKA FAKULTETA

POKLICI PRIHODNOSTI V IGRALNIŠTVU

DIPLOMSKO DELO

Matija Likar

Mentorica: pred. mag. Alenka Stanič Lang

Nova Gorica, 2009

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorici pred. mag. Alenki Stanič Lang za izjemno pomoč in nasvete pri pisanju diplomskega dela.

Zahvaljujem se tudi Staški Gregorič Krapež in Aleksandru Škrinjarju za podatke potrebne za pisanje, Urši Žorž in ostalim zaposlenim v podjetju Hit d.d. ter Blanki Likar.

Zahvala gre tudi ženi Poloni in sinu Tinetu.

NASLOV

Poklici prihodnosti v igralništvu

IZVLEČEK

V diplomskem delu je opisano, kako se je igralništvo razvijalo od nastanka prvih iger in kako se je znanost vključevala v igralništvo. Opisujemo poklice, ki so se pojavljali skozi razvoj igralništva in kako so se do danes nadgrajevali. Opis poklicev je podkrepjen z dejanskimi primeri iz zgodovine skupaj z osebami, ki so bile ključnega pomena pri njihovem razvoju. Nastanek novih poklicev in preoblikovanje starih je v veliki meri pogojen s tehnološkim razvojem. Da bi videli, kako so se pod vplivom tehnološkega razvoja poklici v igralništvu razvijali, je del diplomskega dela posvečen razvoju tehnologije v igralništvu. Opisan je razvoj iger na mizah ter nastanek igralnih avtomatov in poklicev, ki se pojavljajo na tem področju. Na področju igralnih miz se dotikamo avtomatizacije, katera je velik del iger umestila tudi na področje igralnih avtomatov. V diplomsko delo vključujemo tudi razvoj robotike v igralništvu ter nastanek vse bolj razširjenega internetnega igralništva. Da bi napovedali, kako se bodo poklici v prihodnosti razvijali, smo kot primer obdelali igralnico Park v Novi Gorici. Zbrali smo vse opise delovnih mest ter zahtevano izobrazbo za delovna mesta v igralnici. Podatki, kot so količina opreme za igralniško dejavnost ter število zaposlenih, so navedeni za obdobje pred petimi leti in danes. To je potrebno, da lahko navedemo napovedi, kakšna bo količina opreme ter struktura in število zaposlenih po obdobju petih let v prihodnosti. Pri napovedih si pomagamo s spoznanjem, kako sta se tehnologija in poklici razvijali v preteklosti. Tukaj spoznamo, da se na račun avtomatizacije ukine nekaj delovnih mest. Nastane tudi nekaj novih poklicev zaradi potrebe vedno bolj tržno usmerjene dejavnosti. Na koncu je podana futuristična napoved stanja v igralništvu čez petdeset let, ko bodo avtomatizirane igre večinoma sprejete. Igralci bodo obvladovali samopostrežni način ponudbe. Število zaposlenih bo v skladu z zahtevanim standardom in delovna mesta bodo prilagojena novi tehnologiji in zahtevam ponudbe.

KLJUČNE BESEDE

Poklici prihodnosti, igralništvo, tehnologija.

TITLE

Professions of the future in gaming industry

ABSTRACT

The research deals with the development of casinos from the formation of the first games in the past and about how the science is involved in the gambling industry. We describe professions that appeared in the casino development and how they evolved. The description of professions is proved by actual examples from the past, together with people, who had greatest influence at their development. The formation of new professions and the transformation of the old professions, depend on the technological development. A part of the bachelor thesis is about the development of the technology in the casinos in order to see how the professions in casinos developed under the influence of the technological development. We talk about the access of automation in the field of gambling tables, which already included their games in the gambling machines. The research includes a robotism in the casinos and the formation of wide-spreading internet gambling. The Casino Park in Nova Gorica was more detailed handled to predict how the professions will develop in the future. We collected all descriptions of the labour services and the requested education for the jobs in the casino. The data about a quantity of casino equipment and a number of workers are indicated for a period that lasted five years ago until today. This is necessary, so as to predict the amount of equipment, the structure and the number of workers in the future. The predictions are made by the help of how the technology and the professions developed in the past. We find out that on behalf of the automation, is that some posts are suppressed. However, some new professions are formed because of more market-oriented activities. In the end a futuristic prediction about the situation in fifty years is described when automatic games will be adopted. Gamblers will become masters of self-service way of gambling. The number of workers will be according to working standard and new posts will be adapted to a new technology and needs of offer.

KEYWORDS

Professions of the future, gaming industry, tehnology.

KAZALO

1	UVOD.....	1
2	ZGODOVINA IGER.....	3
2.1	Razvoj igralništva in poklicev do konca antike.....	7
2.2	Igre v rimskem obdobju.....	8
2.3	Vključevanje znanosti v igralništvo.....	10
3	POKLICI V IGRALNIŠTVU.....	13
3.1	Poklici v igralništvu po letu 1000.....	13
3.1.1	Igralniški poklici v Evropi.....	14
3.1.2	Igralniški poklici v Združenih državah Amerike.....	18
4	POKLICI V IGRALNIŠTVU V DVAJSETEM STOLETJU.....	21
4.1	Kronološki pregled ključnih dogodkov.....	24
5	TEHNOLOGIJA V IGRALNIŠTVU.....	25
5.1	Razvoj igralnih avtomatov.....	25
5.1.1	Prvi igralni avtomati.....	25
5.1.2	Razvoj tehnologije, vezane na igralne avtomate.....	28
5.2	Internetno igralništvo.....	28
5.3	Računalniška podpora v igralnici.....	29
5.3.1	Ticketing.....	29
5.3.2	Upravljanje odnosov z gosti.....	31
5.3.3	Radiofrekvenčna identifikacija.....	32

5.4	Varnost in nadzor	34
5.5	Avtomatizacija iger na mizah.....	35
5.5.1	Avtomatski mešalci kart	35
5.5.2	Avtomatska ruleta.....	35
5.5.3	Avtomatske mize za igranje pokra	35
5.6	Prvi roboti v igralništvu	36
5.6.1	Roboti jezdeci na kameljih dirkah.....	36
5.6.2	Robotizirane mize za igre na srečo.....	37
6	RAZVOJ POKLICEV	39
6.1	Igralnica Park v Novi Gorici	39
6.1.1	Opisi delovnih mest in zahtevana izobrazba	39
6.1.2	Število zaposlenih po delovnih mestih	44
6.1.3	Količina opreme za igralniško dejavnost	46
6.1.4	Opisi delovnih mest do leta 2015	51
6.2	Napoved možnega razvoja igralniških poklicev v daljni prihodnosti.....	53
6.2.1	Opisi delovnih mest do leta 2060	55
7	Ugotovitve	57
8	LITERATURA	61
	PRILOGA 1: KRONOLOŠKI PREGLED KLJUČNIH DOGODKOV	66

KAZALO SLIK

Slika 1: Astragali, talusi, nartne kosti za igranje (Aerobiological Engineering, 2009)	4
Slika 2: Etruščanska bronasta podoba Calchasa, ki prerokuje iz jeter, slika sega v čas 5. st. p. n. št. (Stanford Archaeology Center, 2009)	5
Slika 3: Kamenčki za metanje (igra s kocko), zgornja vrsta prikazuje prvo stran kamna, spodnja pa hrbtno (Creighton University, 2009)	6
Slika 7: Ridotto v palači Dandolo leta 1765 (The Metropolitan Museum of Art, 2009)	14
Slika 9: Igralci na ladji na reki Mississippi leta 1890 (Legends of America, 2009)	18
Slika 10: Liberty bell (Legends of America, 2009)	21
Slika 11: Money honey (Marine grafics, 2009)	26
Slika 13: EZ-pay povezava (Introduction to gaming, 2009)	29
Slika 14: Tiskalnik in EZ-pay listek (Maxwell Paper, 2009)	30
Slika 15: Bralna enota RFID-žetonov na blagajni in računalniška aplikacija (RFID gaming chips, 2009)	33
Slika 16: Izdelava robota jezdeca (RAQBI Centre, 2009)	36
Slika 17: Robotizirana miza za black jack (Fulgent Co. Ltd., 2009)	37
Slika 18: Organigram igralnice Park	45
Slika 19: Število igralnih avtomatov od leta 2003 do 2008	46
Slika 20: Število elektronskih rulet od leta 2003 do 2008	47
Slika 21: Skupno število igralnih miz od leta 2003 do 2008	47
Slika 22: Število igralnih miz za igro s kartami od leta 2003 do 2008	48
Slika 23: Število ameriških rulet od leta 2003 do 2008	48

Slika 24: Število avtomatov za urejanje žetonov od leta 2003 do 2008.....	49
Slika 25: Število avtomatskih blagajn od leta 2003 do 2008	49
Slika 26: Število igralnih avtomatov, ki so priključeni na EZ-pay sistem oziroma ticketing	50

1 UVOD

Igralniški poklici se danes soočajo z zelo hitrim tehnološkim razvojem na področju izvajanja iger na srečo. V bodoče se bodo poklici prilagajali novostim tehnologije. Večinoma se bodo spreminjali zelo hitro, število delovnih mest se bo zmanjšalo, značilnosti različnih poklicev se bodo združevale v enem, nastajali pa bodo tudi novi. Podjetja, ki se bodo v naslednjih desetletjih prilagajala novim razmeram in ki bodo uskladila novosti in potrebe gosta igralnice, bodo uspešna.

Diplomsko delo je razdeljeno na poglavja o zgodovini iger in nastajanju poklicev v igralništvu v preteklosti. V sredini je opisan razvoj tehnologije v igralništvu, zaključni pa se z opisom aktualnih poklicev v igralništvu. Tu smo vzeli za primer igralnico Park v Novi Gorici. Na koncu smo podali ugotovitve, kakšni bodo poklici v igralništvu v bližnji in daljni prihodnosti.

Drugo poglavje obsega nastajanje iger za preizkušanje sreče od prazgodovine do konca antike, kako so potekale igre v rimskem obdobju ter vključevanje znanosti v igralništvo. K slednjim spadajo predvsem odkritje verjetnostnega računa in razne znanstvene študije. V tretjem poglavju smo opisali razvoj poklicev v igralništvu po letu tisoč in razvoj teh v Evropi ter Združenih državah Amerike. V četrtem poglavju je prikazan razvoj poklicev v dvajsetem stoletju. Tukaj se začne hiter tehnološki razvoj, ki zahteva hitre spremembe na področju kadrovanja. Peto poglavje zajema razvoj tehnologije v igralništvu na vseh področjih, ki so neposredno povezani z odvijanjem igre na srečo v igralnici. V šestem poglavju smo opisali aktualne poklice v novogoriški igralnici Park in skozi analizo stanja pred petimi leti in danes podali ugotovitve in smernice razvoja poklicev v igralništvu.

2 ZGODOVINA IGER

Hazardiranje je z razlogom del našega življenja. Nabiralniško-lovska družba je vsak dan živela v tveganju, ali bo dobila hrano ali pa bo postala hrana za druge. Takratni način življenja je bil v tveganju zelo podoben današnjemu rudarjenju ali ribarjenju. Neznano je bilo vedno prisotno, delovalo je skrivnostno. Pričakovanje prihodnosti je bilo od vedno polno upanja, strahu ter vraževerja. Že v prazgodovini so si ljudje pridobivali vrednote s tekmovanjem ali s kakšnimi drugimi oblikami telesnih preizkušenj in izkazovanjem moči. Kot pri tekmovanju, je tudi pri hazardiranju izid tekme neznan. Za vsak nastanek tveganja je nujno potreben vložek, ki pa se med različnimi načini preskušanja sreče razlikuje.

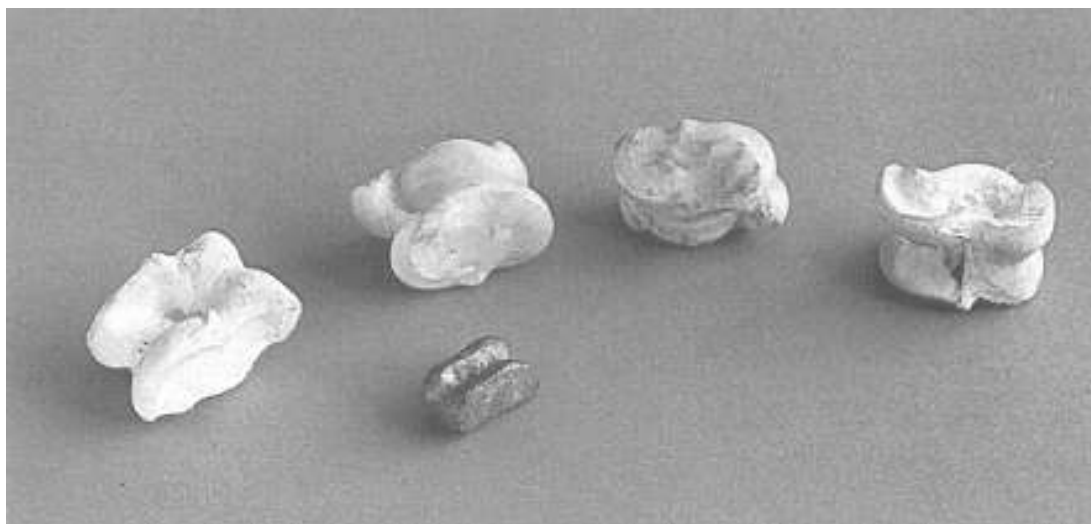
Celo živali hazardirajo. Študija, opravljena na Duke University, je leta 2005 pokazala, da makaki opice raje preizkušajo srečo pri bolj tveganih poskusih, ki jim dajejo sadeže z več soka, kot pa da bi ostale pri varni pridobitvi manjših količin hrane. »Živčna aktivnost v zunanjem pasu korteksa, ki je povezan z vizualno orientacijo in obdelavo nagrad, se je povečala, ko so opice naredile tvegane odločitve in povečale stopnjo tveganja« (McCoy in Platt, 2005, str. 1).

Evolucija je v sedanost prinesla osebk, ki iščejo ravnovesje med tveganjem in varnostjo. Še danes so uspešni ljudje pripravljene iskati načine za tako imenovano varno tveganje. Človek si je s časom poiskal manj naporene načine preizkušanja, ki so nadomestili met kopja, tekmovanje v teku in podobno. Ko je človek tehnično napredoval, je lahko vedno bolj kontroliral okolico s svojimi izumi in se mu ni bilo potrebno več naslanjati samo na vraževerje, toda še vedno ga je privlačilo naključje.

Prvi predmeti, ki so bili izdelani izključno za hazardiranje, so se pojavili z ostalimi orodji pred pol milijona leti. Takrat je človek znal oblikovati kamen, les in kosti, ki jih je uporabljal tudi za preizkušanje neznanega. Prvi pojav kockanja ni bil namenjen zabavi, temveč je bil izključno religioznega značaja. Najstarejša oblika napovedovanja prihodnosti in hkrati začetek kockanja je naključna izbira med parom in ne parom. Tistemu, ki je hotel videti prihodnost, je ta religiozna igra odgovorila z da ali ne. Možnosti par in ne par dajeta jasne in neizogibne rezultate. Prva oblika kockanja, ki se je danes razvila v kockanje, kot ga poznamo, je bilo prerokovanje iz kosti ali z astragali. Uporabljali so talus in tudi kosti členkov, ki so jih pridobivali

predvsem iz ovce ali kakega drugega dvoprstega kopitarja. V Evropi, Sredozemlju in Bližnjem vzhodu so zelo pogoste najdbe teh kosti, ki so raznovrstno označene, porisane in pobarvane. Glede na njihovo razširjenost lahko smatramo, da so jih poleg vedeževanja uporabljali tudi za zabavo. (Bartosiewicz, 1986)

Talus ima šest ploskev, od katerih so štiri ravne. Po metu pristanejo samo na eni strani in ni mogoče, da bi prišlo do nejasnega rezultata. Kasneje so te kosti izdelovali iz drugih materialov, kot so steklo, minerali, svinec. Celo barvali so jih in okraševali s podobami, toda obliko so ohranile izvorno. Uporaba se je začela iz verskih potreb, kasneje ko so razvili pravila igre, se je igra razširila tudi med preprosto prebivalstvo.



Slika 1: Astragali, talusi, nartne kosti za igranje (Aerobiological Engineering, 2009)

Ko so mezopotamski vedeževalci astragalije začeli označevati in porisovati, so naredili prvi korak k razvoju sodobne kocke. Prve kocke, ki so zelo podobne sodobnim, so dobili v današnjem severnem Iraku in izvirajo iz časa 3000 let pred našim štetjem. Kocke so prvič dobile pike 1300 let pred našim štetjem. Arabske številke so se razvile v 7. stoletju našega štetja in so bile splošno uporabljene po vsej Evropi šele od 15. stoletja. (Schwartz, 2007)

Egipčani so trdili, da je igranje izumil bog Toth (upodobljen kot človek s štorčljino glavo). Igral je damo z Luno in z vsako igro je pridobil 1/72 dneva. Tako je v celem letu zbral pet dni, ki jih je dodal do tedaj znanim 360 dnevom. Na ta način je leto dobilo 365 dni. Piktografija v grobnicah vključuje slike igranja, ki so široko opisani v

hieroglifih. Proti igranju je bilo napisanih veliko zakonov, toda navkljub prepovedi se je širjenje igranja nadaljevalo. (Armour, 2001)

Pri starih Grkih je veljalo, da je kocke in igro na srečo izumil Palamedes med desetletnim obleganjem Troje. Z igro so si vojaki krajšali čas. (Brenner in Brenner, 1990)

Ljudje pa so potrebovali več odtenkov odkrivanja pomena, zato so začeli odkrivati nove različice prerokovanja, kot so branje iz vzorcov vrženih palic, rastlin, izločkov in jeter, ki so bila v antiki pri starih Grkih in Etruščanih najpomembnejši človeški organ. Prerokovanje je bilo del znanosti pri Etruščanih. Prerokovali so tako iz jeter kot tudi iz strel. Večkrat so se celo Rimljani pri njih posvetovali o prihodnosti. (Johnston, 2004)



Slika 2: Etruščanska bronasta podoba Calchasa, ki prerokuje iz jeter, slika sega v čas 5. st. p. n. št. (Stanford Archaeology Center, 2009)

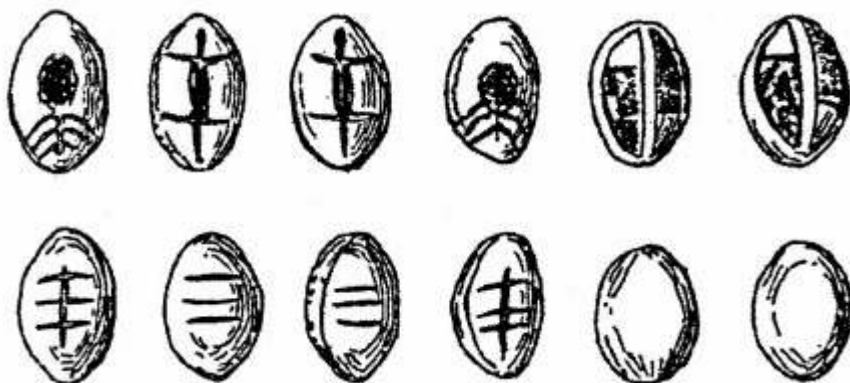
Na drugem koncu sveta, v Indiji, se je razvijala kocka neodvisno po drugi poti in v drugačni obliki. Za preizkušanje sreče so uporabili rjave orehe, ki imajo pet strani rahlo izravnanih. Preden je kocka, kot jo poznamo danes, prišla v Indijo, so tam razvijali svojo. Prav tako so jo izdelovali iz drugih materialov, in sicer iz zlata, lesa,

slonovine in podobno. Prav tako kot pri drugih narodih po svetu je tudi tukaj metanje kocke del verskih ritualov in prerokovanja. (Handelman in drugi, 1997)

V Koreji so poznali igre na igralni deski, volovje bitke in tudi bitke z zmaji, v katerih je cilj spraviti nasprotnikov zmaj na tla ali pa se ga samo preprosto dotakniti. Veliko iger so prevzeli od Kitajcev. Turki so posvojili kocko okoli leta 600 našega štetja in s tem pospešili njeno širitev v notranjo Azijo. Kazahstanci so imeli veliko naključnih žrebanj in stav na dirke.

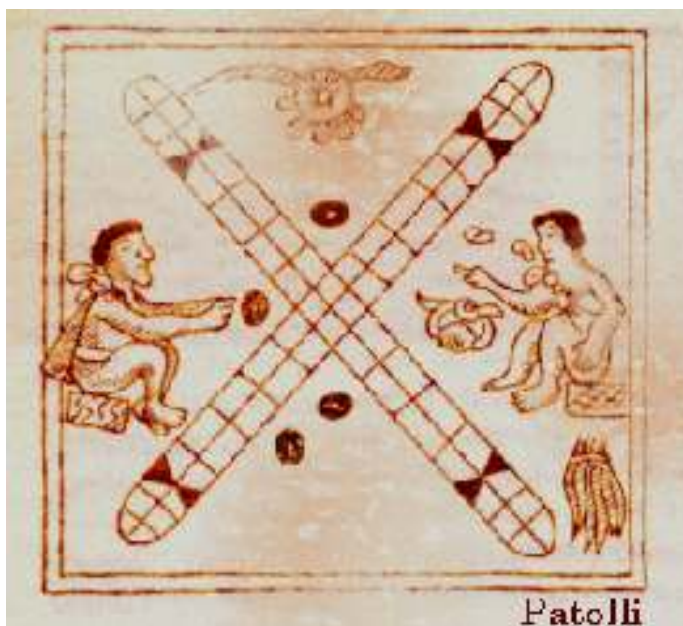
V Ameriki so domorodci razvijali drugačne oblike igranja. Španski konkistadorji in angleški kolonisti so pri domorodcih odkrili raznolike načine preizkušanja sreče. Igre so se delile v dve večji skupini, to so bile igre s kocko in ugibanje. Ugibali so, v kateri roki je določena palica, v kateri luknji, mokasinu ali leseni cevi je kamen (verjetni prednik igre treh kupic). (Schwartz, 2007)

Igre s kockami so bile veliko bolj komplicirane kot igre z ugibanjem. Steward Culin, antropolog, ki je zbral severnoameriške indijanske igre v začetku dvajsetega stoletja, je razločil preko sto različnih iger s kocko.



Slika 3: Kamenčki za metanje (igra s kocko), zgornja vrsta prikazuje prvo stran kamna, spodnja pa hrbtno (Creighton University, 2009)

Južnoameriški Indijanci so igranje jemali zelo resno. V hišo, namenjeno za igranje, so vstopili z igralnimi kamenčki, tablo za igranje, prižganim kadilom in napravili daritev bogu Macuilxochitlu, ki je bil med drugim tudi bog iger. K njemu so molili, ko so metali igralne kamenčke.



Slika 4: Patolli, azteška igra s kamenčki, zelo podobna kockanju (Missouri State University, 2009)

Kot drugod po svetu so tudi Indijanci v igri zapravili cela premoženja, hiše, posesti in celo ženo. Po vsem svetu se je dogajalo, da so si zakockali življenje in pristali v suženjstvu, tukaj pa so sebe zapravili do te mere, da so končali kot človeška daritev bogu. (Aveni, 2001)

2.1 Razvoj igralništva in poklicev do konca antike

Pri starodavnih ljudstvih so verski voditelji, šamani in preroki dobili s svojo nadnaravno močjo napovedovanja prihodnosti ugled in pomembnost. Torej so to prvi ljudje, ki so si zagotovili svoj obstoj izključno z aktivnostjo v napovedovanju prihodnosti in naključnostjo kot edinim orodjem v svojem poklicu.

V začetku je človek posedoval znanje igranja bolj za religiozne namene kot pa za zabavo. Prvi, ki so bili umetniki koščene kocke, so imeli vez z bogovi in so opravljali to dejavnost za svojo skupnost. To so bili prvi poklici, ki so nastali za potrebe ljudstva. Ljudje so jim v zameno za zagotovitev dobre prihodnosti ali za prerokovanje nosili darila.

Zelo pomembno pa je omeniti, da so se v Indiji že pred našim štetjem razvile hiše, v katerih je potekalo igralništvo. Indijski modrec in pisec knjig z imenom Yajnavalkya,

ki je živel okoli 900 let pred našim štetjem, navaja, da je Sabhika tako hišo nadziral in vzdrževal njeno igralniško opremo. Sabhika je bil oficir, ki je nadziral tudi igralništvo, pobiral dobitke, posredoval pri goljufanju in sporih. Za igralce je bila njegova beseda zakon. V nekaj primerih je tudi posredoval denar igralcem, da so lahko pokrili dolg. Sabhika je pobiral od pet do deset odstotkov stav za svoje plačilo v zameno za odgovorno delo. Od svojega plačila je moral plačati kralju določen znesek. Verjetno je to prvi državni davek od igralništva. (Jois in Justice, 2004)

Na Kitajskem imajo igre na srečo dolgo tradicijo. V obdobju dinastije Shang, ki se je začela 1700 let pred našim štetjem, so se posvetovali s preroki, da so jih usmerili pri večjih odločitvah. Drugače kot Etruščani, ki so znali brati iz jeter, so ti uporabljali porisane želvje oklepe ali živalske kosti. Ti preroki, imenovani shih, so postopoma postali pomemben in spoštovan del kitajskega plemstva. To je še en dokaz, da čeprav so ljudstva prepovedovala igranje, so tisti, ki so obvladali to umetnost in znali razlagati naključne dogodke, često pridobili spoštovanje in moč. (Roberts, 2004)

2.2 Igre v rimskem obdobju

V rimskem času so se odvijale dirke z vozovi v tako imenovanem cirkusu. Vprege so bile raznovrstne, dvovprege, trovprege, tudi štirje in celo do deset konj je lahko vleklo vozove. Vozniki vpreg so uživali v Rimu velik ugled. Prihajali so iz nizkega sloja, večinoma so bili sužnji, ki so si z zmagami zagotovili prostost. Kmalu so si pridobili ugled, slavo in bogastvo. Darila in nagrade so dobivali od magistratov in vladarja. Od lastnikov konjušnice, kateri so pripadali, so zahtevali veliko plačo v zameno, da ne bi prešli v drugo konjušnico. Na koncu prvega in v prvi polovici drugega stoletja našega štetja je bilo v Rimu veliko uspešnih voznikov, imenovanih miliarii, zato ker so zmagali najmanj tisočkrat. Skorp je zmagal 1043-krat, Pompej Epafrodit 1467-krat, Pompej Muskloz 3559-krat. Diokles je celo doživel konec kariere. S 3000 zmagami v dvovpregi in 1462 zmagami v četvero- in več vpregami se je umaknil iz poklica s 35 milijoni sestercijev. "Friedlaender je primerjal te uspehe s tistimi na koncu 19. stoletja v Epsomu (sodobne konjske dirke), vendar so po ugledu zelo prekašali novodobnejše" (Carcipino, 2007, str. 219).

Dirkači so kot junaki iger odločali o izidu predstav, ki so bile neločljivo povezane s stavami (sponsio). Stavek »Stavi na bodočega zmagovalca« je zapisal že Ovidij v

opisu Velikega cirkusa. Tudi Juvenal je zapisal, da je to, da mladi zahajajo v cirkus, povsem razumljivo, kričanje, tvegane stave, mladenke v praznjih oblačilih, vse to spada k njihovim letom. (Carcopino, 2001, str. 222, 223)

Na dirkah so bile prisotne velike stave in obračala so se cela premoženja. Igre na srečo so bile tako privlačne, da se jim rimsko prebivalstvo ni moglo upirati. Vsaka konjušnica je imela svojo barvo, stavili so na izbrano barvo konjušnice. Na koncu dirk so prirejali pojedine. Te pojedine so bile namenjene vsem, ki so stavili in so bile prve »all-you-can-eat« (vse, kar lahko poješ) postrežbe s hrano, namenjene predvsem tistim, ki so pri stavah vse izgubili. Na srečo so igrali tudi cesarji, nekateri izmed njih so bili celo pristranski. Vitelij, katerega ljubljenci so bili iz konjušnice modre barve, je dal usmrtiti njihove nasprotnike. Tudi Karakala je obsodil na smrt konjušnico zelene barve. Večina podložnikov je bila zasvojenih z igrami na srečo, zato so tudi najboljši cesarji to izkoriščali. Množice so odvrčali od izgredov z igrami, jih izkoristili za dobro javnega miru in utrdili svoje vlade. V Pompejih je bilo igranje stalno prisotno v zadnjem delu gostiln (cauponae), stojnicah (popinae) in krčmah (termopolia), kar še danes pričajo ohranjene freske. (Carcopino, 2001)



Slika 5: Skupina ljudi igra kocke. Upodobljeno na freski v Pompejih (VRoma Project, 2009)

Rimljani so častili boginjo Fortuno, ki je bila boginja usode, sreče, naključja in izobilja. Pogosto je upodobljena kot ženska na krogli ali kolesu, kar ponazarja spremenljivost, v roki pa drži rog izobilja. (Veliki splošni leksikon, v1.0)

”Ko je Konstantin zapustil Rim in odšel ustanovit Konstantinopel za Vzhodnorimsko cesarstvo 330. leta, so bili tedanji prebivalci Rima vsi odvisni od stav.” (Steinmetz, 2004, str. 39).

Bolj ko se je rimsko cesarstvo bližalo koncu, bolj so bile prisotne stave med ljudstvom. Igranje se je razširilo tudi med takratna evropska plemena, katera so pa tudi že sama posedovala določene igre. (Schwartz, 2007)

2.3 Vključevanje znanosti v igralništvo

V srednjem veku (leta 1501) se je v Pavii blizu Milana rodil Girolamo Cardano. On je bil eden izmed prvih, ki se je posvetil igranju do take mere, da je napisal o kockanju znanstvene študije. Nič manj kot njegov doprinos k medicini in tehničkim izboljšavam je bilo pomembno tudi raziskovanje na področju verjetnostnega računa. Ta je iz igralcev na srečo napravil poznavalce, ki so začeli matematično obvladati igranje, in spodbudil znanstvenike k bodočemu raziskovanju.

Galileo Galilei je med leti 1613 in 1623 napisal delo *Sopra le scoperte dei dadi*, kjer razkriva verjetnost izida posameznih kombinacij z uporabo verjetnostnega računa. Vsota izida nekaterih kombinacij pri metu treh kock je bolj verjetna kot pri drugih. To znanje je neposredno vplivalo na razvoj profesionalnih igralcev, loterij, raznih stav in kazinov.

	10	9	8	7	6	5	4	3								
10	631	6	621	6	611	3	511	3	411	3	311	3	211	3	111	1
15	622	3	531	6	521	6	421	6	321	6	221	3				
21	541	6	522	3	431	6	331	3	222	1						
25	532	6	441	3	422	3	322	3								
27	442	3	432	6	332	3										
108	433	3	333	1												
108		27		25		21		15		10		6		3		1
216																

Slika 6: Tabela verjetnosti izida pri metu treh kock

Loterije so bile revolucionarni izum v igralništvu. V šestnajstem in sedemnajstem stoletju so bile prve ustanove, ki so igralništvo javno prodajale in se poslovno ukvarjale z njim, ravno stavnice in loterije. Loterija še zdaleč ni nova stvar, pojavila so je namreč že pred rimskim časom, toda skozi verjetnostni račun je bilo mogoče predvideti prednost hiše, kar je najpomembnejše za razumevanje sodobnega igralništva. Prvi zapis organizirane loterije sega v leto 1444 in mesto L'Ecluse, kjer so z izkupičkom obnovili mestno obzidje. Loterija v obliki žrebanja listkov iz bobna, ki jo poznamo še danes, se je začela v renesančni Flandriji in poznali so jo tudi na prostoru današnje Belgije, Nizozemske in severne Francije. Kmalu se je razširila v severno Italijo, kjer je skoraj vsaka prodajalna imela kozarec z lističi, katere so proti plačilu lahko kupci izvlekli in zadeli enega od prodajnih izdelkov. Kmalu so mestne oblasti zahtevale nadzor nad to obliko loterije z namenom zaščite potrošnika in pobirale del dohodka, ki so ga namenile v dobrodelne namene. Loterija se je globoko zakoreninila v Benetkah in od tam se je razširila po vsej Evropi.

V obdobju od leta 1650 do 1800 se je igralništvo zelo globoko zakoreninilo v Evropi. Razvile so se prve hiše, v katerih se je odvijalo igranje, lastnik je pobiral provizijo. Korak naprej so naredili v Nemčiji v šestnajstem stoletju, kjer se je pojavila igra s kartami, v kateri igralec igra s hišo (Landsknechte). To je velik napredek v igralništvu, ki se naprej razvija v tej smeri. (Schwartz, 2007)

3 POKLICI V IGRALNIŠTVU

Igre se skozi stoletja niso dosti spreminjale. Vedno so obstajale kocke, igre s kartami poznamo še danes. Ruleta se je pojavila v majhnih različicah, ampak v celoti je princip igre ostal isti. Tako so tudi poklici, kot so krupje, urejevalec žetonov, blagajnik in nadzornik v kazinu, zelo stari in so aktualni še danes. Večinoma se je igra modernizirala na tak način, da so jo z raznimi inovacijami avtomatizirali. Tu so se pojavljali novi poklici, kot so nadzornik na avtomatih in delavec, ki je postavljen izključno za delo z gosti, ker zaradi pretirane avtomatizacije ponekod manjka človeški faktor, ki je vsekakor potreben za dobro počutje gostov. Različni poklici se združujejo v celote. Večinoma so se poklici spreminjali v tehničnem smislu v skladu z razvojem avtomatov za igro, avtomatiziranjem raznih podpornih delov igralništva in informacijskih sistemov za nadzor delovanja avtomatov in poslovanja blagajne. Tu je bilo potrebno znanje finomehanike, kasneje elektrotehnike in končno informatike. Nadziranje poteka iger in dela se je na koncu dvajsetega stoletja preselil v za to določene prostore. Videonadzorniki spremljajo potek iger in dela preko kamer, kar je mnogo bolj učinkovito. Z razvojem v igralništvu se je povečala hitrost izvajanja storitev in finančna varnost v kazinu.

Za upravljanje kazina je potrebna učinkovita delovna sila. Za dobro delovanje majhnega kazina je potrebno vsaj sedem oddelkov. Ključni oddelki v kazinu so varnost, videonadzor, računovodstvo, marketing, igralni avtomati, igralne mize in gostinstvo. (Rudd, 2000)

3.1 Poklici v igralništvu po letu 1000

Kot je bilo omenjeno v prejšnjem poglavju, se je kar nekaj znanstvenikov lotevalo raziskovanja na področju verjetnostnega računa. Verjetnostni račun ni rodil igre, temveč je bilo ravno obratno. Razni koristoljubneži so ustanovili igralnice in od gostov pobirali provizijo. V tistem obdobju so se ustanovljale banke in denar je bolj začel krožiti. Z izumom iger, v katerih igralec igra s hišo, pa je prišlo do velikega preobrata v igralništvu. Lastnik igralnice je začel služiti na način, kot ga poznamo še danes. To je po odstotku vračanja, ki je preračunan v verjetnostnem računu.

3.1.1 Igralniški poklici v Evropi

Ves čas so z zakoni omejevali igralništvo. Prva igralnica v evropski zgodovini, ki je bila legalno odprta, je bila v Benetkah leta 1638 v palači San Moise. Ta štirinadstropna palača je bila v lasti Marka Dandola. To je bil mejnik v zgodovini, ki je povezal oblast z lastnikom igralnice. Igralnica (ridotto) je bila nadzirana s strani oblastnikov za dobro javnega redu in dohodka državne blagajne. (Douglas, 2007)



Slika 7: Ridotto v palači Dandolo leta 1765 (The Metropolitan Museum of Art, 2009)

V igralnici so bile mize za igro s kartami. Igra se je imenovala basset. Karte so delili barnabotti. Ti so bili osiromašeni plemiči, ki so revščini navkljub imeli prepoved zaposlitve zaradi svojega plemiškega stanu in so živeli na družbene stroške. Da bi znižali stroške za njihovo vzdrževanje, so jim oblasti dovolile zaposlitev v tej igralnici. Po beneškem zakonu so barnabotti morali nositi črne halje in lasulje do ramen.

Po 136 letih se je prvi legalno ustanovljen ridotto zaprl. V mestnem svetu so zaprtje 27. 11. 1774 izglasovali s 720 proti 21. S tem se je rodilo veliko nezakonitih ridottov in tudi klubov (casini).

Kazino se je rodil v Benetkah, toda igre, kot jih poznamo danes (ruleta, black jack, baccarat), izvirajo iz Francije. Igra ruleta je v prvih oblikah zahtevala človeka, ki je vrtel žogico in sprejemal stave. Krupje, ki je izplačeval dobitke, je počistil vse stave,

če je padla kroglica v prazni predalček. To je pomenilo zmago za hišo in zaslužek za lastnika kazina.

V Londonu je delivec kart (diler, croupier) po imenu Morin, ki je prišel iz Francije leta 1677, odprl igralnico z igro basset na domu vojvodinje Mazarin. 1569. leta je bila v Angliji odigrana prva loterija, ki je bila odobrena s soglasjem kraljice Elizabete. Loterija se je nato nadaljevala naprej in je bila nadzorovana s strani dvora. Žrebanje se je vršilo po beneškem vzoru. Istočasno sta dva slepa dečka (ali le z zavezanimi očmi) vlekla iz enega bobna ime dobitnika iz drugega pa nagrado. Vse druge loterije so bile prepovedane in preganjane. 18. 10. 1826 je bila odigrana zadnja državna loterija, ki je prekinila 257 let staro tradicijo.

V začetku sedemnajstega stoletja so bile v Angliji ponovno odkrite terme, vzporedno pa se je razvijalo tudi igralništvo. Terme, ki so privabliale ljudi s svojim zdravilnim učinkom, so jim ponujale tudi igre na srečo. Leta 1740 je bila sprejeta nova zakonodaja, ki je prepovedovala igranje v termah. Igralništvo je bilo javno napadeno in je preživelo le tam, kjer je imelo dobro zaščito, v kavarnah in čokoladnicah. Teh je bilo takrat v Londonu vsaj dva tisoč. Rodilo se je veliko klubov, v katerih je potekalo igralništvo.

Igralništvo kljub zakonom, ki so ga prepovedovali, ni nikoli prenehalo delovati. Vedno znova se je dvigalo iz podzemlja in nato spet tonilo v ilegalno. Ljudje so vedno našli načine in prostore, kjer se je izvajalo igralništvo.

Pojavilo se je veliko piscev raznih knjig in pripomočkov za igro po vzoru Girolama Cardana, ki so igralca učili, kako se ogniti raznim zvijačam in sleparjem ter kako igrati določeno igro. To so bili John Cotgrave, Charles Cotton, Richard Seymour, Edmund Hoyle. Slednji je napisal znameniti vodič za igranje igre whist, igre z 52 kartami, ki je predhodnik današnjega bridža. Igra se je razširila čez Evropo in kasneje Rusijo in po vseh britanskih kolonijah. Cotton, ljubitelj petelinjih borb, je napisal vodič, kako najbolje izbrati, vzrediti, vaditi in hraniti vrhunskega petelinjega borca. (Schwartz, 2007)

Petelinje borbe so bile okoli 1740. leta na vrhuncu razvoja na britanskem otoku in so se izpopolnile v dovršeno javno zabavo. Stave so bile velike, zato so bile petelinje

borbe zelo donosen posel. Pojavili so se rejci in vaditelji borbenih petelinov, ki so dobili plačilo za svoje delo od lastnikov petelinov. Tekmo je vodil in koordiniral pitmaster. (Encyclopædia Britannica, 2006)

Nekje v sredini sedemnajstega stoletja so se konjske dirke ponovno pojavile v veliki razsežnosti. Charles II. je ponovno prebudil in odprl nekatere steze. Nadziral je tudi gradnjo krožne steze – predhodnika današnjih ograjenih stez. Pred tem časom so na dirkah lastniki konj te tudi jahali. Prvič pa se je zgodilo, da so lastnike konj pri jahanju zamenjali poklicni jahači. (Schwartz, 2007)

Okoli leta 1840 je bilo v Evropi veliko kazinov. Najbolj so bili uspešni tisti v Nemčiji (Baden–Baden, Homburg, Wiesbaden, Aachen). Vsi so bili locirani v neposredni bližini term, kamor so se zatekali na oddih ljudje iz vse Evrope. Zaposleni v teh kazinih so imeli sloves velikih hladnokrvnežev. Neki krupje je v kazinu Kursaal v Homburgu mirno najavil trojno ničlo na ruleti in pokrnil krvni madež na mizi, zatem ko si je eden od igralcev pognal kroglo v glavo. (Steinmetz, 2004)

Francois Blanc, lastnik kazina Kursaal, ki je prvi imel marketinški pristop k igralništvu, je Bad Homburg spremenil v veliko turistično mesto, kasneje je isto storil tudi v Monaku, kjer so za razcvet mesta lahko hvaležni edino igralništvu. Nekoč je kazino obiskal Charles Lucien Bonaparte, princ Canina, ki je v Kursaalu pridobil veliko premoženje in z njim tudi odšel. Kazino ni nikoli mogel od princa ta dobiček pridobiti nazaj in je komaj pokrnil stroške. Blanc je to obrnil celo v svojo korist s tem, da je to oznanil časopisom po Evropi in to izkoristil za svojo reklamo, ki je seveda obrodila sadove. Blanc je znan tudi po uvedbi enojne ničle na ruleti. Ko je bilo v Nemčiji igralništvo proti koncu devetnajstega stoletja z zakonom omejeno, je Blanc dejavnost preselil v Monako. Čeprav sta oba delovala vse leto, je Monte Carlo oglaševal kot poletno turistično lokacijo, medtem ko je bil Kursaal znan kot zimsko zatočišče.



Slika 8: Francois Blanc (Wikipedia, 2009)

S koncesijo (marec 1863), kupil jo je od lastnikov predhodno neuspešnih poizkusov napraviti Monako znano zatočišče, je Blanc prevzel tudi odloke od princa Florestana I. (kasneje ga je nasledil princ Charles III.). Koncesija je trajala do 1. 4. 1913. Odlok je določal aktivnosti (koncerti, plesi in igre na srečo), ki se jih je lahko izvajalo znotraj kazina. Prav tako je vseboval pravilo, da mora biti v kazinu vedno prisoten eden ali več nadzornikov, ki so bili postavljeni s strani monaškega princa.

Kazino je imel svoje varnostnike, ki so 24. 4. 1880 ob 10. uri pokazali svojo profesionalnost v bombnem napadu. Napadalci so hoteli v zmedi oropati igralne mize, polne zlata in gotovine, a so jim varnostniki to preprečili. Krupjeji so med akcijo hladno sedeli za mizami z očmi uperjenimi v denar pred seboj. Takrat je bil oddelek za igre sestavljen iz nadzornih častnikov, krupjejev in njihovih nadzornikov.

Krupjeji so bili šolani v kazinu v nočnem času, ko je bil zaprt. Šolanje je trajalo šest mesecev. Potem so bili naučeni profesionalnega rokovanja z ruleto in postavljanja in izplačevanja stav. Mize so sprejemale srebro, zlato, gotovino in napovedi stav. Krupje je moral biti pozoren na to, čigave so določene vrednosti na številkah in na stanje stav pred in zatem, ko je izšla številka. V službo so sprejemali samo ljudi, ki so bili že drugje krupjeji in jih dodatno izšolali. Če jih je zamikala kraja ali goljufija, so bili izgnani iz kneževine.

Leta 1935 je bilo v tem kazinu zaposlenih 620 krupjejev pozimi in 404 poleti, 46 nadzornikov in neznano število detektivov, ki so nadzirali tako zaposlene kot tudi

goste. Bilo je čez sto uniformiranih varnostnikov, ki so stražili stavbo, in enako število gasilcev, ki so čakali v pripravljenosti. Skupaj z vrtnarji, vzdrževalci in ostalimi zaposlenimi v zabavnem programu ter blagajniki je skupaj bilo zaposlenih 4000 ljudi, ki so direktno delali za SBM (Societe des Bains de Mer). (Schwartz, 2007)

3.1.2 Igralniški poklici v Združenih državah Amerike

V Ameriki so v devetnajstem stoletju profesionalni igralci igrali na parnikih, ki so pluli po reki Mississippi. Igre na srečo seveda niso bile dovoljene in če so igralce dobili pri igri, so jih nemudoma pustili na obali. Večinoma so bili to ljudje s slogom, ki so dajali vtis premožnih ljudi in so v skupini na ladji čakali na naivne premožne lastnike plantaž in druge ljudi višjega stanu ter jih pozivali k igri. Ker so ponavadi delovali v skupini, so igralcu seveda niso pustili možnosti za zmago.

Eden takih je bil George Devol, ki je imel štiridesetih let dolgo kariero na teh rečnih ladjah. Po letu 1861, ko se je začela državljanska vojna, na ladjah ni bilo več toliko potnikov in igralništvo se je preselilo v mesta. V New Orleansu so nekaterim igralnicam izdali licence za obratovanje. Leta 1887 je George Devol izdal avtobiografsko delo *Forty years a gambler on the Mississippi*. (Devol, 2006)



Slika 9: Igralci na ladji na reki Mississippi leta 1890 (Legends of America, 2009)

V New Yorku so se odpirali prostori za igro, imenovani wolf trap (volčja past). Bili so odprti za vse vrste ljudi. V njih je bila ponavadi zelo pisana družba. Krupje je v teh klubih odkupil žetone od hiše in odprl mizo za igro, po večini s kartami. Ti žetoni so bili vredni od enega pa do 50 centov. Krupjeja so stali od pet do 25 centov. Vrednost, s katero je lahko krupje kupil žetone od hiše, je bila od enega do petsto dolarjev, čeprav so bili najpogostejši zneski okoli 25 do 50 dolarjev. Ti klubi so imeli sloves, da se v njih odvija zelo poštena igra.

Drugače pa je bilo z nekaterimi drugorazrednimi hišami, ki so obstajale samo iz razloga, da so s triki in zvijačami spravile stranko ob zadnji peni. Ponavadi so bili tu zaposleni roperji oziroma steererji, ki so imeli nalogo, da na ulicah poiščejo potencialnega igralca, primernega za to hišo, in ga zvabijo v klub. Lastnik kluba (krupje) je dobil 45 odstotkov, roper 45 odstotkov in asistent, ki je pomagal pri igri, je dobil 10 odstotkov. Pri morebitnih tožbah si oškodovanec ni mogel dosti pomagati zaradi velike korupcije. Mnogokrat so bili kot roperji zaposleni celo policaji. Takšnih klubov je bilo po državi okoli sto in večinoma so delovali mimo zakona.

V San Franciscu in na zahodni obali nasploh se je prvi kazino z licenco imenoval El Dorado. Odprl se je leta 1848. Na zahodni obali so bile oblasti veliko bolj naklonjene igralništvu kot pa na vzhodu. V kazinu so bili zaposleni večinoma Mehičani. Krupje je sprejemal stave, kontroliral igro, izvajal igro in izplačeval dobitke. (Schwartz, 2007)

Leta 1930 Mehičane v južni Nevadi niso več zaposlovali v igralniški industriji. Leta 1931 je bil celo izdan zakon, ki je omejeval zaposlitev tujcev na boljše plačanih mestih. Ta zakonodaja je bila izdana zaradi velikega gospodarskega pešanja v tistem letu in je seveda ostalo veliko ameriških državljanov brez službe. Zakon je vse do leta 1960 omogočal zaposlitev samo belcem.

Hooverjev jez so začeli graditi leta 1929. V Las Vegasu se je stimuliralo igralništvo, ki se je hitro razvijalo in spreminjalo izgled mesta. Do leta 1965 je hotelska in igralniška industrija v dolini že zaposlovala 376.500 ljudi. (Miranda, 1997)

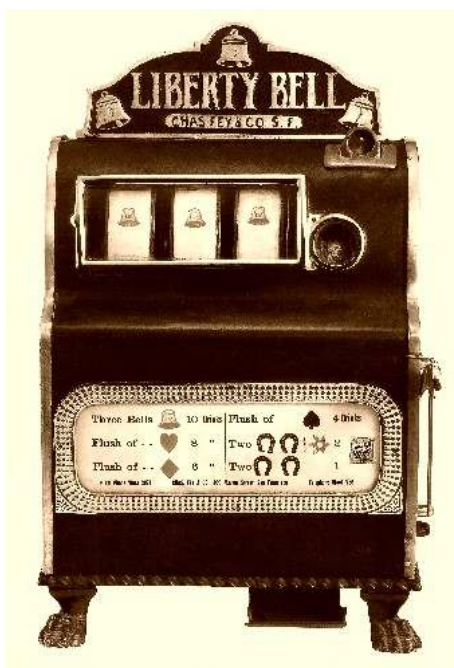
Leta 1907 se je po zaslugi legalizacije iger po južni Franciji razširila igra bakara. Odpirali so se novi klubi z letno članarino 50 frankov, od tega je vlada vzela davek

20 frankov. Klub je vseboval restavracijo, salon, sobo za male stave (poker, ecarte, whist, piquet) in sobo za večje igre (bacara). Vedno je bil v klubu prisoten nadzornik, ki je posredoval pri prepirih in nadziral igro. Njemu so bili podrejeni krupje, menjalec žetonov in blagajnik. Krupje je za svoje delo in odgovornost prejel redno plačo in eno tretjino napitnine igralcev. Blagajnik ni prejemal rednega plačila od kazina, temveč je opravljal svoj posel kot samostojni pogodbenik, ki je igralcem posojal denar v zameno za obresti in del vložka igralcev za pristop k igri (cagnotte). Menjalec žetonov je bil desna roka krupjeja, ki je skrbel za menjavo žetonov za zlato ali ustrezno vsoto gotovine. Nosil je valuto od krupjeja na blagajno in nazaj. (Schwartz, 2007)

4 POKLICI V IGRALNIŠTVU V DVAJSETEM STOLETJU

S pojavom igralnih avtomatov v Združenih državah Amerike se je igralništvo za vedno spremenilo. Pojav avtomatov je spremenil pogled lastnikov kazinov na igro kot tudi igro igralcev. S tem je pri veliko večji ponudbi iger bilo potrebnih vedno manj zaposlenih. Avtomatika in kasneje elektronika ter različni igralniški sistemi za računovodstvo in spremljanje igre igralcev so spremenili podobo kazina in jo še vedno spreminjajo.

Na koncu devetnajstega stoletja so se že pojavile razne oblike avtomatov za igranje, toda trije nemški tehniki (Charles Fey, Gustav Schultze, Theodore Holtz) so popolnoma spremenili podobo igralnega avtomata in nakazali smernice za njegov nadaljnji razvoj. Fey in Holtz sta odprla elektrotehniško delavnico, da sta dobavljala dele za Schultzovo tovarno avtomatov. Fey je sam oblikoval izgled aparata. Prva igralna naprava iz leta 1887, ki je sama izplačevala kovance, je bila Feyev izdelek, imenovala se je card bell, kasneje jo je preimenoval v liberty bell.



Slika 10: Liberty bell (Legends of America, 2009)

Do leta 1909, ko so bili z zakonom popolnoma nelegalni, je bilo v San Franciscu 3200 igralnih avtomatov. Vsako leto so mestne oblasti z njimi zaslužile 200.000 dolarjev. Kljub temu so se avtomati še naprej razvijali mimo zakona. (Schwartz, 2007)

V začetku tridesetih let so v kazinih v Renu zaposlovali samo belce, in sicer moške krupjeje. Nekateri manjši klubi izven glavnega igralniškega centra so sčasoma začeli zaposlovati tudi Afroameričane, Indijance ter Azijce. S tem so tudi pridobili na številu obiskov, saj so se bili primorani boriti s težko konkurenco in so odpirali vrata vsakomur. Največ se jih je nahajalo v kitajskem predelu Rena na ulici Lake Street. Veliko teh klubov je bilo v rokah Japoncev, ki so morali po Pearl Harbourju in zaradi temu sledeče protijaponske politike zapreti ali prodati svoje klube. Sčasoma je tudi nekaj manjših klubov prešlo v lastništvo Afroameričanov. Četudi je veliko klubov v Renu posvojilo segregacijsko politiko, je bilo vedno na voljo nekaj klubov tudi za manjšinske igralce in lastnike.

V sredini tridesetih let je bil Raymond Smith prvi, ki je v Renu zaposlil ženske krupjeje v svojem klubu Harolds. Ideja se mu je porodila, ko je večkrat opazil, da so gostje zapustile klub, ko so opazile, da v njem ni niti ene ženske. Sprva so drugi lastniki klubov to vzeli kot šalo, toda ko so videli kako krupjeje privabljajo nove stranke, so kmalu začeli to izvajati tudi sami. Harolds je bil prvi klub, ki je bil odprt štiriindvajset ur na dan. To je pomenilo večizmensko delo za krupjeje. Za razliko od drugih takratnih klubov so bili zaposleni profesionalno poučeni o delu z gosti in namerno prijazni. Ponujali so tudi brezplačno učenje iger, tako so odkrili veliko potencialnih igralcev in hkrati tudi ustvarjali nove. Klub je imel veliko promocijo in užival velik ugled pri igralcih. Smith je tako nakazal smernice razvoja v igralništvu: rahlo osvetljena igralnica, glasno oglaševanje in ljudem prijazno osebje. (Moody, 1997)

William Fisk Harrah je prišel v Reno leta 1937. Najprej je odprl prostor za bingo, potem bar z igralnimi avtomati, kasneje klub in postopoma kazino. Prvi je imel strogo k strankam orientirane zaposlene. Delo s strankami je bilo enotno s strani vseh zaposlenih. Hotel je imeti najboljše ime in podobo kazina. Zaposleni so bili v njegovem kazinu temeljito šolani za kvalitetno delo z gosti. Tisti, ki so se svoje obrti

učili v Las Vegasu, so bili pri iskanju službe tukaj vedno zavrnjeni. Upravitelji kazina so bili mnenja, da prinašajo s sabo slabe navade in površno delo. Harrah je imel preprosto filozofijo glede igralnštva. Gostu je v kazinu napravil izredno atmosfero in prepustil prednosti hiše sami, da je ustvarjala profit. Prvi je izoblikoval marketing do te mere, da je z avtobusi iz San Francisca vozil goste na svoje posestvo. (Moody, 1997)

V Renu je bilo zaposlovanje žensk do začetka štiridesetih let že ustaljena stalnica, medtem ko v Las Vegasu ni bilo tako. Še vedno so ženske zaposlovali le na delovna mesta, kot so prodajalka, natakarica, menjalka žetonov, oskrbnica in zaposlena v zabavnem programu. So pa ženske bile lastnice nekaterih prvih klubov v Las Vegasu. Mayme Stocker je dobila licenco za Northern Club. Žena Thomasa Rowana je po njegovi smrti odkupila njegov delež pri klubu Rainbow Club. Helen Morgan je skupaj z možem odprla Silver Club. Helen, ki je bila upraviteljka kluba in tudi zaposlena kot krupjejka na kartah in za ruleto, je prva izjema v lasvegaški monotoniji zaposlovanja. (Moody, 1997)

John Scarne je bil znameniti profesionalni igralec dvajsetega stoletja. Da bi postal mojster v goljufanju, je vadil igro s kartami šest ur dnevno. Toda namesto da bi uporabil svojo nadarjenost za nezakonito pridobivanje osebnega kapitala, je raje nastopal in se preživljal kot iluzionist in čarovnik. Kar pa je najpomembnejše, je to, da je odkril svoje pravo poslanstvo, in sicer poučevati javnost o pasteh pri igranju in goljufanju pri igri. Po drugi svetovni vojni je postal svetovalec na področju igralnštva. Pomagal je razkriti veliko goljufij, zaradi katerih so kazini utrpeli veliko škode. Imel je predavanja po celem svetu. Njegove knjige so se zelo dobro prodajale. Medtem ko so države postajale zelo tolerantne do igranja in kazinov, je njegov pristop pripomogel k nadaljnjemu razvoju igralnštva. Lahko ga primerjamo z današnjimi hekerji, kateri zaradi svoje dejavnosti pogosto končajo pod roko pravice. Velikokrat pa jih ravno zaradi svojega velikega računalniškega znanja zaposlijo na delovnih mestih, kjer skrbijo za varnost raznih sistemov. (Schwartz, 2007)

V Las Vegasu je Sam Boyd prvi začel zaposlovati ženske krupjejke leta 1971. Medtem ko so v Las Vegasu ostajali klubi orientirani na moško populacijo, je Boyd otvoril kazino Union Plaza z zaposlenimi krupjeji, sestavljenimi izključno iz ženske

populacije. Otvoritev je bila uspeh in tudi v Las Vegasu se je končno začela uveljavljati praksa z zaposlovanjem žensk na delovnem mestu krupjeja.

Indijanci so se soočali z veliko brezposelnostjo v višini skoraj sedemdeset odstotkov. Da bi se borili proti njej, se je veliko plemen oprijelo binga. Leta 1983 je na primer plemo Yaqui (arizonsko pleme) otvorilo halo za bingo s 1300 sedeži, takrat največjo na Zahodu. Ljudi so v rezervat privabljali z oddaljenega mesta Tucson s trikrat večjimi dobitki od navadnih bingov. Indijanci so po dopolnjenem zakonu leta 1987, ki je ovrigel vse dvome v legaliziranost vršenja iger na srečo v rezervatih, začeli odpirati hale za bingo z velikimi vložki ter igralnice za igro s kartami. Plemena so lahko začela tudi z loterijami in celo odpirati kazine, če jim je slednje dovoljevala državna ali lokalna uprava. Sodnik Byron White je z novim zakonom dal Indijancem priložnost za ekonomski razvoj. (Schwartz, 2007)

4.1 Kronološki pregled ključnih dogodkov

V prilogi 1 smo pripravili časovni pregled ključnih dogodkov, katere smo povzeli iz zgodovine igralništva. Vanj smo vnesli pomembnejše dogodke, kateri so močnejše vplivali na razvoj igralništva.

5 TEHNOLOGIJA V IGRALNIŠTVU

Konec dvajsetega stoletja so igralnice v vsej zgodovini doživele največjo spremembo. Videonadzor je izpopolnjen do te mere, da se sledi vsem gostom in vsaki kocki v igralnici. Igralni avtomati, ki so bili včasih kategorizirani le kot igračke, so v začetku osemdesetih let prevladali v igralniškem poslu. Leta 1981 je bilo prvič, da so avtomati v državi Nevada po realizaciji prehiteli igre na mizah oziroma tako imenovane žive igre. Čez dvajset let so v Nevadi in drugod po svetu beležili rezultate, ki so bili dve tretjini višji kot žive igre. (Schwartz, 2007)

5.1 Razvoj igralnih avtomatov

Mehanski igralni avtomati, ki so prišli na dan leta 1890, so imeli ročico, katero je gost povlekel, da je spravil valje v vrtenje. Od leta 1960 naprej so se začeli razvijati v elektromehanske hibride. Stari avtomati niso bili več toliko vznemirljivi zaradi prepočasne igre in zaradi zvočnih in svetlobnih efektov, katere so ponujali novi avtomati. In končno, tudi za lastnika kazina je bilo bolj varno, saj novi avtomati niso dopuščali možnosti goljufanja. (Schwartz, 2007)

5.1.1 Prvi igralni avtomati

Bally je tovarna z zelo dolgo tradicijo, ki proizvaja igralne avtomate in igralniško opremo. Novembra 1963 so predstavili igralni avtomat Money honey, kateri velja za prvi moderni igralni avtomat. Imel je napravo za avtomatsko izplačevanje žetonov (hooper), ki je lahko vseboval 2500 žetonov in izplačeval dobitke do višine 500 žetonov brez nadzornika. Njegova elektronska vsebina je bila temelj za razvoj vseh naslednjih igralnih avtomatov.



Slika 11: Money honey (Marine grafics, 2009)

Money honey je bil paradni konj firme Bally skoraj celo desetletje. Proizvedli so ga v številnih različicah in do leta 1968 so njihovi igralni avtomati predstavljali 94 odstotkov vseh prodanih igralnih avtomatov v državi Nevada. (Bally, 2009)

Z razvojem televizije in računalnikov so se pojavili tudi prvi videoavtomati. Leta 1963 je firma Nevada Electronics proizvedla prvi igralni avtomat Automatic black jack, ki je združeval elektroniko z videoprikazovalnikom. Na njem se je izvajala igra black jack. Ko ga je elektronski inženir Richard Raven izboljšal, je nastala različica Dealer 21. Ustanovil je Raven Electronics in proizvajal različice igre keno in videoavtomate. Ti so se v začetku zelo slabo prodajali, ker jim igralci niso zaupali. Bili so sumničavi, saj niso imeli občutka, da vplivajo na igro. Videoavtomati so se počasi prijeli in zdaj predstavljajo večino avtomatov na preprogi igralnic. (Schwartz, 2007)

Naslednja uspešnica je bil videopoker. Iz miz za igranje so ga enostavno prenesli na ekran. To se je zgodilo v več različicah na koncu sedemdesetih let. Toda daleč najbolj uspešen videopoker avtomat je izšel iz podjetja Fortune Coin ustanovitelja Williama S. Redda. Bil je zaposlen kot distributer pri Ballyju. Leta 1978 je kupil

majhno podjetje Fortune Coin in jo leta 1981 preimenoval v International Gaming Tehnology je pod vodstvom Redda dosegala dobre rezultate in inovacije na področju igralništva, kot so progresivni avtomati s skupnim jackpotom. IGT-jev Megabucks je prišel na plano leta 1986. To je bil progresivni jackpot sistem, ki je zbiral odstotke za glavno nagrado iz enakih sistemov po vsej državi. V letu 2003 je bil izplačan največji dobiček prav na tem progresivnem sistemu, in sicer v višini 39.710.826,36 ameriških dolarjev. Razvoj zmogljivejših mikroprocesorjev je omogočal razvijanje zahtevnejših in atraktivnejših iger. IGT je kot največji proizvajalec igralniške opreme na svetu kmalu prehitel podjetje Bally. (IGT, 2009)



Slika 12: Videopoker (Introduction to gaming, 2009)

Novi procesorji so ponujali veliko fleksibilnost v igrah, možnosti bonusa, dvosmerno komunikacijo med komponentami in mikroprocesorjem. Namesto da bi vsak pridobljen žeton avtomat izplačal, so omogočali prištevanje pridobljenega kredita v števec z dejanskimi. To je zmanjšalo število zaposlenih, ki rokujejo z žetoni. Omogočali so virtualno ustavljanje kombinacij s strani gosta, med drugim pa večjo preglednost nad delovanjem in bilanco avtomata, ki nedvomno pomaga pri večji zanesljivosti. Udobje gosta je od tu naprej večje, saj avtomati ponujajo možnost nastavitvev različnim kriterijem za prilagoditev gostu.

5.1.2 Razvoj tehnologije, vezane na igralne avtomate

S pojavom sprejemnika bankovcev se je zmanjšala potreba po menjavi valute za žetone. Z vstavitvijo bankovca v sprejemnik bankovcev se vrednost takoj prenese v kredit za igranje. To vsekakor zmanjša veliko operacij, povezanih z rokovanjem z žetoni, in tudi zmanjša potrebo po zaposlenih za menjavo žetonov na blagajni.

Ekran na dotik je gostu poenostavil igro. Zgolj z dotikom na ekran lahko gost izbira razne možnosti v bonus igrah, ustavlja kombinacije, zamenjuje višino denominacije (višino vrednosti kredita) in izbira ostale možnosti, ki so vezane na igro. (IGT, 2009)

Ena od novosti v igralništvu so tudi igralni avtomati, katerih delovanje je osnovano preko serverja (server based games). Če so bili prej v igralnici avtomati, ki so delovali vsak zase, so zdaj vsi povezani na skupen, centralni računalnik, na katerem so naložene igre. Igralni avtomat v tem sistemu deluje kot terminal. Gost lahko preko ekrana na dotik izbira igro, ki jo bo igral. Igra se potem v igralni avtomat naloži z računalnika. Tudi posegi s strani igralnice, kot so sprememba denominacije, odstotka vračanja in ostale nastavitve, se zdaj spreminjajo preko računalnika na centralnem računalniku in ne na igralnem avtomatu samem. Posegi so zelo hitri in mogoči v vsakem trenutku preko računalnika, brez ročnega posega tehnika na avtomatu ter tudi za več avtomatov hkrati. (Velotta, 2005)

5.2 Internetno igralništvo

Največji vpliv na tehnološki razvoj v igralništvu ima internetno igralništvo. Leta 1995 je obstajala samo ena internetna igralnica. Prvi program za internetno igranje so razvili v podjetju Micrologic leta 1994/1995. Nato se je leta 1995 pojavil kodiran komunikacijski protokol za varne denarne transakcije iz podjetja CryptoLogic. (Williams, 2007)

Za prvo stavo preko interneta šteje internetni nakup loterijskih listkov na državni loteriji v Liechtensteinu za ročno žrebanje sedmega oktobra 1995. (Romney, 1995)

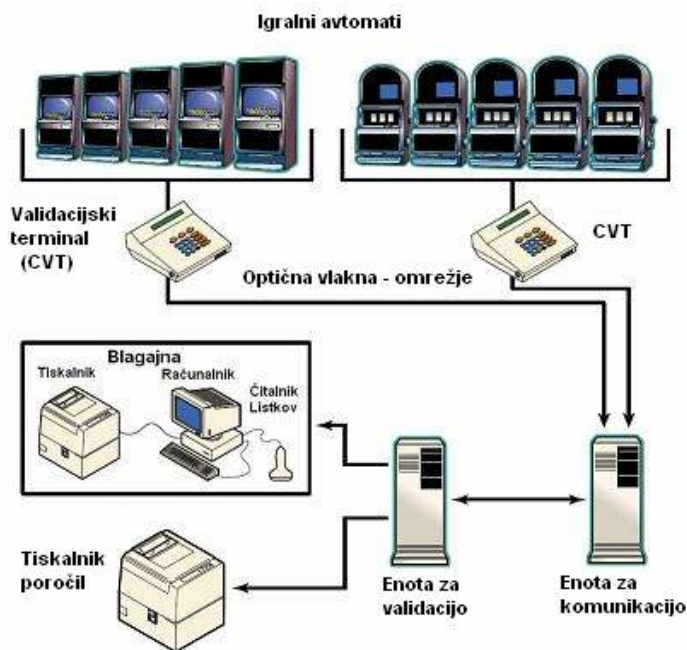
Leta 1996 je obstajalo 15 internetnih strani, ki so ponujale stave. Leto pozneje jih je bilo 200. Leta 1999 je število strani naraslo na 650. Hitro naraščanje internetnih igralnic se je umirilo leta 2002, ko jih je bilo že okoli 1800. (Schwartz, 2007)

Do februarja 2009 je bilo že 2121 internetnih strani, ki ponujajo stave preko interneta, ki so v lasti 535 različnih podjetij. (Casino City, 2009)

5.3 Računalniška podpora v igralnici

5.3.1 Ticketing

Sistem izplačevanja z listki je povzročil umik žetonov iz igralnic. IGT-jev EZ-pay sistem ali Ticket in–Ticket out (TITO) je povzročil revolucijo v blagajniškem poslovanju, operativnem delu in, kar je najpomembnejše, v udobju igre. Namesto žetonov sedaj avtomat iztiska listek z vrednostjo kredita, katerega lahko igralec ponovno vstavi v drug avtomat ali zamenja na blagajni. S pojavom avtomatskih blagajn pa je unovčenje EZ-pay listkov še mnogo enostavnejše. EZ-pay sistem je zmanjšal potrebo po polnjenju avtomatov z žetoni in izplačevanja dobitkov višjih vrednosti, kot jih je zmožal sistem z žetoni (hooper).



Slika 13: EZ-pay povezava (Introduction to gaming, 2009)

Ta tehnologija povezuje vse igralne avtomate s centralnim računalnikom. Vsak igralni avtomat je opremljen s tiskalnikom za EZ-pay lističe in s sprejemnikom

bankovcev, ki poleg bankovcev prepoznava tudi črtno kodo lističev. Lističe se menja za gotovino na blagajni, ki je opremljena z EZ-pay aplikacijo in povezana s centralnim računalnikom. V primeru izpada sistema se lahko validira lističe na CVT-enotah, na kateri je lahko povezanih do petdeset igralnih avtomatov. (IGT, 2009)

S tem sistemom kazini opuščajo žetonsko poslovanje in se v celoti poslužujejo izplačila na avtomatih z EZ-pay listki. Vse delovne operacije, vezane na žetone, so opuščene. Izplačevanje dobitkov je sedaj z EZ-pay listki. S tem je veliko manj blagajniškega dela in tudi dela internih nadzornikov. Preko EZ-pay aplikacije lahko vodstvo in zaposleni spremljajo vse dogajanje, vezano na ta brezgotovinski sistem izplačevanja, delovanje pa je varno in zanesljivo. (IGT, 2009)



Slika 14: Tiskalnik in EZ-pay listek (Maxwell Paper, 2009)

Naslednji so se začeli pojavljati sistemi za upravljanje igralnih avtomatov z integriranimi funkcijami blagajniškega poslovanja, obračunavanja, EZ-pay, brezgotovinsko poslovanje, podpora recepciji kazina in funkcija za sledenje igre gosta. Slednja je uporabna v tržne namene, torej orodje, s katerim se temeljito preučuje igro gosta. V skladu s tem nato osebje izdaja bonitete. (IGT, 2009)

S pojavom gostitelja (host) v igralnicah se bolj podrobno analizira igra gosta. Na podlagi igre gostu gostitelj izda boniteto, zastonj pijačo, kosilo, bivanje v hotelu in podobno. Med bonitete kazini uvrščajo karkoli. Tu se pojavlja konkurenca in potreba

po zanesljivosti sledenja igre. Na trgu je kar nekaj ponudb aplikacij za sledenje igre gosta. Orodje za sledenje igre gosta je zanesljivo in izključuje pristranskost osebjia in zavajanje osebjia s strani gostov. Sledenje igre je prej potekalo vizualno, gostitelj je osebno ocenil igro gostov, sedaj pa se vrši preko programa, ki je povezan z igralniškim sistemom v igralnici. S tem se delo zaposlenih, ki so prej spremljali igro gosta, prenese na informacijski sistem. Gost, ki želi biti deležen bonitete, ima osebno kartico, katero mu izda kazino. Z njo vstopi v igralnico in jo pred igranjem vstavi v za to namenjeno režo na igralnem avtomatu. Njegova igra je zabeležena v sistemu ali na kartici in osebje se lahko na podlagi teh podatkov odloča za izdajo bonitete. Lahko se funkcijo razširi v bazo podatkov za potrebe marketinga – CRM. (IGT, 2009)

5.3.2 Upravljanje odnosov z gosti

CRM (Customer relationship management) pomeni upravljanje odnosov z gosti. Tako kot množica ostalih podjetij se tudi igralnice poslužujejo tega celostnega pristopa za delo s strankami. Med uvajanjem se podjetje spreminja tako osebno kot institucionalno. Najprej se sestavi vizijo in strategijo CRM-ja. Usposablja se vse zaposlene, preureja se organizacijska struktura, menjajo se merila za ocenjevanje uspešnosti, gostinstvo je vodeno neposredno od direktorja igralnice. Preoblikuje se sistem nagrajevanja tistih, ki so v neposrednem stiku z gosti, in se veže na povečanje zadovoljstva strank. Najvišji cilj uvedbe CRM-ja je to, da se zagotavlja dobrim strankam skladno in celostno izkušnjo na vseh področjih, kjer prihajajo v stik s podjetjem. (Kale, 2004)

Upravljanje sprememb je proces, ki načrtno preoblikuje podjetje v inženirskem smislu pristopa in psihološkem pristopu k obravnavanju človeške plati sprememb. Za uspešno uvedbo CRM-ja je potrebno dobro upravljanje sprememb. V večini primerov je bilo za neuspeh CRM-ja krivo ravno slabo upravljanje sprememb, v manjšini primerov je kriva neustrezna programska oprema. Zaposlene je torej potrebno pripraviti na spremembo poslovnih in tehnoloških procesov ter ustaljene prakse. Ključni faktorji uspešne uvedbe CRM-ja so motivacija, usposabljanje in enostavnost uporabe. Seveda pa je preoblikovanje mišljenja zaposlenih, ki se dogaja med uvajanjem, verjetno najpomembnejše. Izobraževanje zaposlenih za potrebe

upravljanja odnosov z gosti poteka stalno in ne samo v postopku uvajanja sistema. Zastoj bi lahko čakali, da se bodo zaposleni prilagodili novemu načinu dela sami od sebe. Le s stalno komunikacijo in spremembo kulture med zaposlenimi in vztrajnostjo usposabljanja lahko CRM pobere večino zaslug pri uspešnosti poslovanja. (Kale, 2004)

CRM je tehnološko podprt način upravljanja. Iz baze podatkov, ki je ustvarjena za potrebe CRM-ja, se za potrebe analize pobira dejstva in razčleni ter ovrednoti goste. Gost, ki ima večje stavne vložke in daljši čas igranja, je kategoriziran v višji nivo. Torej bonitete, ki mu osebje izdaja, so temu primerno višje kot bonitete za gosta z manjšimi stavnimi vložki in krajšim časom igre. (Advansys, 2009)

Sistem za upravljanje igralnih avtomatov je namenjen vsem zaposlenim v igralnici. Omogoča kontroliranje, pregledovanje in analiziranje na finančnem, tržnem in varnostnem področju ter vzdrževanju. Za vsak oddelek imajo zaposleni sebi prilagojeno delovno okolje v aplikaciji. Do sistema je mogoče dostopati tudi z oddaljene lokacije. Sistem beleži vse aktivnosti in posege v vsakršni igralni avtomat v vsakem trenutku in omogoča normalno delovanje kazinoja z nizkimi stroški delovne sile ter povečuje učinkovitost zaposlenih. (Advansys, 2009)

5.3.3 Radiofrekvenčna identifikacija

S tehnologijo RFID (radiofrekvenčna identifikacija) je mogoče opremiti žetone za igranje na mizah. Delovanje je preprosto. V žetonu je vgrajen silikonski čip z anteno, katerega identifikacijo spoznamo z RFID-senzorjem. Ko ga senzorju približamo, postane čip aktiven in prične oddajati identifikacijsko kodo. S tem je mogoče prepoznati ponarejen žeton. Mogoče je preprečiti krajo žetonov s strani gostov in tudi zaposlenih. S to tehnologijo je ocena igre gosta veliko bolj zanesljiva. S pomočjo kartice, katero kazino izda gostu, se beleži njegova igra. Mogoče je slediti igro gosta brez napak in zaposleni se lažje odločajo za izdajo bonitete gostu na podlagi realnih rezultatov kot pa na podlagi ocene zaposlenega. (Hecht, 2004)

Čip v žetonu ima 256 bitov spomina. V njem je zapisana vrednost žetona in ime kazina, lahko se doda še druge informacije, na primer datum validacije ali specifikacije žetona. Po zaključku programiranja je podatke, ki so shranjeni na njem,

nemogoče spreminjati. Bralne enote so narejene za vsak kazino posebej. Proces prepoznavanja in štetja je z računalniško podporo avtomatski in visoko zanesljiv. Lahko identificira in zabeleži sto različnih žetonov v sedmih sekundah. Bralna enota je lahko postavljena kjerkoli v kazino. Najbolj pride v poštev na igralnih mizah in blagajnah. Vodstvo lahko na ta način natančno spremlja realizacijo na mizah v vsakem trenutku. Vse operacije, povezane s štetjem žetonov, so v tem primeru avtomatske. Na blagajni je v pultu instalirana antena oziroma bralna enota. Žetone se enostavno postavi nanjo in v trenutku se njihova vrednost prenese v blagajniško aplikacijo. Lahko se hkrati v bazo podatkov doda tudi druge informacije, kot so ime gosta, čas menjave žetonov in ostale informacije za potrebe marketinga. Ob teh lastnosti tega sistema ostane zaposlenim veliko časa, katerega lahko posvetijo delu z gosti. (GPI, 2009)



Slika 15: Bralna enota RFID-žetonov na blagajni in računalniška aplikacija (RFID gaming chips, 2009)

5.4 Varnost in nadzor

Varnost in nadzor sta dva oddelka v kazinu, katerim se posveča vedno več pozornosti. Medtem ko se razvija ostala tehnologija, povezana z igrami na srečo, tudi nadzor in varnost na tem področju ne zaostajata. Vodstvo igralnic se dobro zaveda, da se skozi kazino dnevno pretaka veliko denarja, prav tako pa tudi ljudi, ki imajo željo po ilegalni pridobitvi denarja.

Dobiček v kazinu se ustvarja z majhnim odstotkom odvzemanja v posamezni igri. Tako na igralnih avtomatih kot na igrah na mizah. Realizacija igralnice je torej pogojena s številom igralnih mest in višino gotovine, ki se dnevno pretoči skozi kazino. Z različnimi goljufijami odvzet denar, čeprav majhne količine, je potrebno pokriti z velikimi količinami pretoka gotovine. Veliko kazinov je v preteklosti bankrotiralo zaradi pomanjkljive varnosti in nadzora.

Igralnice zapravijo veliko denarja za varnostne sisteme. Varnost v kazinu je sicer tema, ki se tiče vseh zaposlenih in ne samo varnostnega oddelka in oddelka nadzora. Oddelek varnosti in nadzora sta tesno povezana. Videonadzor stalno poroča varnosti o dogajanju v igralnici. (Rudd, 2000)

Oprema videonadzora se je v zadnjih letih veliko razvijala. Vsekakor sodijo sem kamere, monitorji, računalniška oprema in mediji za snemanje. Modernizacija nadzora lahko zmanjša število zaposlenih v oddelku nadzora. Toda pomembno je, da je za popolno varnost na voljo dovolj zaposlenih v varnosti in nadzoru. Nadzor ne sme imeti več opreme, kot jo je mogoče upravljati in nadzirati v realnem času. (Burstein, 1985)

5.5 Avtomatizacija iger na mizah

5.5.1 Avtomatski mešalci kart

Avtomatski mešalci kart na igrah na mizah so zmanjšali ročno delo krupjeja in omogočili hitrejši potek igre. Na trgu je veliko podjetij, ki se ukvarja z izdelavo avtomatskih mešalcev kart, in danes si težko predstavljamo kazino brez njih.

5.5.2 Avtomatska ruleta

Avtomatske rulete so se začele pojavljati sredi devetdesetih let. Ravno slovenski podjetnik Jože Pečečnik je z avtomatsko ruleto prvi požel uspeh na londonskem igralniškem sejmu leta 1996. Tu je prvi videl tržno nišo. Z avtomatizacijo že obstoječe igre na mizah se je potem začelo ukvarjati veliko podjetij.

Pravila so enaka kot pri navadni ruleti. Cilinder je pokrit s pokrovom, žogico ventilator izpihne v cilinder, ki ima vedno naključno hitrost vrtenja. Gosti polagajo žetone na številčnico, ki je prikazana na ekranu, in senzor odčita dobitno številko. Programska oprema skrbi za vizualizacijo in potek igre na ekranu.

Avtomatska ruleta je zanimiva tudi zato, ker ponuja gostu enake možnosti igre kot na mizah, le da poteka brez krupjeja in kontrolorjev igre. Pri navadni ruleti so običajno vsaj trije zaposleni, pri avtomatski je seveda to nepotrebno.

5.5.3 Avtomatske mize za igranje pokra

Po podatkih podjetja PokerPro, ki se ukvarja z razvijanjem avtomatskih miz za igranje pokra, je bilo do konca junija 2008 na svetu skoraj 9400 miz za igranje pokra in 237 avtomatskih, katere so razvili oni.

Prednosti avtomatski miz za poker so seveda v manjših delovnih stroških. Za njeno delovanje ni potrebno dela krupjeja. Žetoni za igro v tem primeru niso potrebni. S tem odpadejo veliki stroški, katere ima igralnica z nakupom žetonov. Igra poteka bolj hitro kot na običajnih mizah za poker. Pri igri Texas hold'em se poveča hitrost igre do 50 %, pri igri Omaha pa do 100 %. Tudi ni prekinitvev zaradi pritožb s strani gostov zaradi suma napačnega poteka igre.

Po navadi se koncesionarji potegujejo za to, da so avtomatizirane igre igralni avtomati, toda v Kaliforniji ima avtomatska poker miza še vedno status mize, saj igralci igrajo eden proti drugemu. (Liberty, 2008)

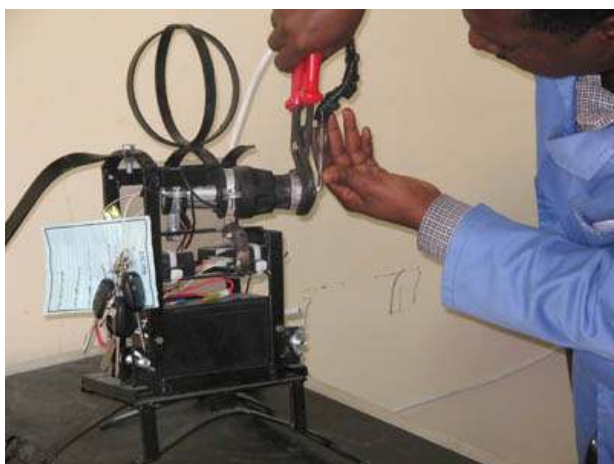
5.6 Prvi roboti v igralništvu

5.6.1 Roboti jezdeci na kameljih dirkah

V Katarju so prvi uporabili robote na kameljih dirkah, ki so zamenjali dotedanje jezdece. Večinoma so te jezdece dobivali iz Sudana. To so bili otroci, ki so v večini primerov postali žrtve zlorab. Za kamelje dirke je potreben lahek jezdec, zato so bili ti otroci večinoma izstradani. Nad njimi je bilo veliko kršenja človekovih pravic in to se drugje v arabskem svetu pogosto dogaja še danes.

Katar je zaradi tega od zahodnega sveta dobil veliko groženj s sankcijami. Katarski Emir je zato leta 2003 izdal odlok, da bodo kamele v prihodnje jezdili le roboti. Švicarsko podjetje K-Team, ki se ukvarja z izdelavo robotov, je razvilo robota jezdeca (Robotic camel jockey), ki je v Katarju v celoti nadomestil človeškega jezdeca. (Schwartz, 2005)

Kasneje so v Katarju ustanovili RAQBI-center (Robotics academy of Qatar for bright inventions) za potrebe razvijanja robotov za jezdenje kamel na kameljih dirkah. Pridobili so tudi patentne pravice za robota jezdeca. Težo robota so zmanjšali na tri kilograme in z njim osvojili veliko lovorik v zalivu. (RAQBI Centre, 2009)



Slika 16: Izdelava robota jezdeca (RAQBI Centre, 2009)

5.6.2 Robotizirane mize za igre na srečo

V tajvanskem podjetju Fulgent Co., Ltd. so razvili igre black jack in baccarat na mizah, ki potekajo brez krupjejev. Ravno tako kot na avtomatski ruleti in avtomatskemu pokerju se igra odvija brez žetonov. Vsak igralec ima svoj ekran za igro in polaganje stav ter sprejemnik bankovcev. Robotska roka skrbi za deljenje kart oziroma odkrivanje kart. V sistemu, ki je za steklom, sta vključena še dva avtomatska mešalca kart in zalogovnik kart. Vse deluje v strnjenem računalniškem sistemu, ki skrbi za pravilen potek igre in preračunavanje stav. (Fulgent Co., Ltd., 2009)



Slika 17: Robotizirana miza za black jack (Fulgent Co. Ltd., 2009)

6 RAZVOJ POKLICEV

Razvoj poklicev v določeni organizaciji je mogoč s predvidevanjem smeri razvoja tehnologije in njenega napredka. Vsak tehnološki razvoj spremeni tok dogajanja na področju zaposlovanja. S predvidevanjem razvoja tehnologije je mogoče doumeti smer razvoja poklicev in s tem organizirati pravočasno izobraževanje zaposlenih. V zadnjem času smo priča večjim avtomatizacijam sistemov, ki so prej zahtevali ročno spretnost, zdaj pa je za upravljanje avtomatiziranih sistemov v večini primerov potrebno računalniško znanje.

6.1 Igralnica Park v Novi Gorici

V konkretnem primeru smo preučevali igralnico Park. Opazovali smo smernice razvoja igralniških poklicev, ki potekajo vzporedno s tehnološkim razvojem v igralnici. Obravnava se dotika samo igralniškega dela, zato smo izpustili ostale oddelke v igralnici Park. Podatki, ki smo jih zbrali, so podani za obdobje od leta 2003 do 2008. Zanimalo nas je, kako se število zaposlenih spreminja z uvedbo nove tehnologije v igralnico. Upoštevati moramo tudi obnovo, ki se je po enem letu in pol končala septembra 2007.

Za diplomsko nalogo smo zbrali naslednje podatke:

- opise delovnih mest,
- število zaposlenih in zahtevana izobrazba po delovnih mestih,
- količina opreme za igralniško dejavnost in
- število igralnih avtomatov, opremljenih z EZ-pay sistemom izplačevanja dobitkov.

6.1.1 Opisi delovnih mest in zahtevana izobrazba

6.1.1.1 Inšpektor iger na IM

Za delo na delovnem mestu inšpektorja iger na igralnih mizah je zahtevana šesta stopnja izobrazbe organizacijske ali turistične smeri. Njegovo delo zavzema kontroliranje celotnega izvajanja iger na igralnih mizah in prilagajanje postopkov dela, da potekajo v skladu z delovnimi navodili. Inšpektor iger na igralnih mizah

kontrolira tudi pripravo miz za izvajanje iger na srečo in vodi svojo delovno skupino. Delovno skupino, ki izvaja igre na srečo na igralnih mizah sestavljajo še vodja igralne mize, krupje in urejevalec žetonov. Pri sporu z gostom inšpektor iger na igralnih mizah prevzame odgovornost za reševanje problema. Pri tem se posvetuje z ostalimi člani delovne skupine in po potrebi tudi z videokontrolo. Kadarkoli je potrebno vodi in kontrolira denarne transakcije na igralnih mizah. Inšpektor iger na igralnih mizah tudi skrbi za vso komunikacijo z gosti, ki vključuje razlago poteka iger, raznih aktivnosti v kazinu in ostalih tem. Zraven naštetega pa po navodilu nadrejenega vodje opravlja tudi druga dela, ki ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju in izkušnjam zaposlenega oziroma pripadajočemu delovnemu mestu.

6.1.1.2 Vodja igralne mize

Za opravljanje dela na delovnem mestu vodje igralne mize je zahtevana peta stopnja izobrazbe ekonomske ali druge smeri. Vodja igralne mize koordinira delo pri pripravi naprav za izvajanje iger na igralnih mizah. Pri izvajanju iger na igralnih mizah ni neposredno vključen. Njegova naloga je povezovanje izvedbe iger na igralnih mizah in vodenje ter kontroliranje dejavnosti sodelavcev ob izvajanju iger . Pri odvajanju denarja in napitnine na igralnih mizah sodeluje tako, da kontrolira potek izvajanja procesov. Kontrolira tudi potek štetja denarja oziroma vrednostnih žetonov ter ureja dokumentacijo, ki obsega opis procesov med igralnimi mizami in blagajno. Ko se pojavijo odmiki oziroma z delovnimi navodili neskladni dogodki pri izvajanju iger, vodja igralne mize poskrbi za poročanje in obveščanje nadrejenega vodje. Vedno pravočasno posreduje, ko se dogodki pri izvajanju iger na igralnih mizah začnejo odvijati v napačno smer. Ko pride do manjših sporov z gosti, jih vodja igralne mize razrešuje. Pri težavnih sporih, pri katerih je večinoma potrebno sodelovanje z videokontrolo in so posledično daljši zastoji igre na mizi, v razreševanje vključi svojega nadrejenega vodjo. Vodja igralne mize opravlja tudi druga dela in naloge po navodilu nadrejenega vodje. Dodatne naloge ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju, izkušnjam zaposlenega oziroma pripadajočemu delovnemu mestu.

6.1.1.3 Krupje

Izobrazba krupjeja mora za opravljanje dela na njegovem delovnem mestu, ustrezati zahtevani peti stopnji ekonomske ali druge smeri. Opis delovnega mesta krupje, vsebuje pripravljanje naprav za izvajanje iger na igralnih mizah. Neposredno je vključen v proces izvajanja iger na srečo na igralnih mizah. Pri pojavljanju odmikov pri izvajanju iger na srečo obvešča svojega nadrejenega vodjo. Aktivno sodeluje pri zaključevanju mize kjer ugotavlja stanje vrednostnih žetonov. Krupje opravlja tudi štetje denarja in napitnine ter izvaja kontrolo med stanjem na igralni mizi in blagajno. Opravlja tudi druga dela in naloge, katere določi nadrejeni vodja. Druga dela in naloge morajo ustrezati zahtevani izobrazbi, znanju ter izkušnjam zaposlenega oziroma morajo ustrezati delovnemu mestu.

6.1.1.4 Urejevalec žetonov

Urejevalec žetonov mora za nastop svojega dela imeti vsaj drugo stopnjo izobrazbe. Njegovo delo poteka na mizi za izvajanje iger na srečo in sicer v našem primeru le na igralni mizi za ameriško ruleto. Pri svojem delu pobira in razvršča žetone v stolpce po barvi, vrednosti in kot je potrebno za nemoten potek izvajanja igre. V času, ko se odvija igra, pomaga pri opazovanju igralne površine na igralni mizi. Poleg navedenega opravlja tudi druga dela in naloge po navodilu nadrejenega vodje, ki ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju, izkušnjam ter druga dela in naloge, ki ustrezajo temu delovnemu mestu.

6.1.1.5 Inšpektor iger na igralnih avtomatih

Za delo na delovnem mestu inšpektor iger na igralnih avtomatih je zahtevana peta stopnja izobrazbe družboslovne ali tehnične smeri. Njegove naloge so, da organizacijsko in tehnično pripravlja vse potrebno na izvajanje iger na igralnih avtomatih. Poleg tega kontrolira, če se igre na igralnih avtomatih izvajajo pravilno in v skladu z delovnimi navodili. Gostom posreduje vse informacije, glede pravilnosti izvajanja iger na srečo. Inšpektor iger na igralnih avtomatih kontrolira tudi določene procese na blagajnah, kot so primopredaje in zaključevanje blagajn. Sodeluje tudi pri pripravi žetonov za igro na igralnih avtomatih. Izvaja polnitve na igralnih avtomatih ter izplačuje dobitke. Odpravlja zastoje med delovanjem igralnih avtomatov. Če pride do odmikov pri izvajanju iger na srečo na igralnih avtomatih, mora ustrezno z

delovnimi navodili ukrepati. Opravlja tudi druga dela in naloge po navodilu nadrejenega vodje, ki ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju, izkušnjam oziroma pripadajočemu delovnemu mestu.

6.1.1.6 Kontrolor v igralnem salonu

Izobrazba kontrolorja v igralnem salonu mora ustrezati zahtevani peti stopnji družboslovne ali tehnične smeri. Opis del kontrolorja v igralnem salonu se od opisa del inšpektorja iger na igralnih avtomatih bistveno ne razlikuje. Kontrolor v igralnem salonu v opisu del nima nalog, ki obsegajo organizacijske in tehnične priprave na izvajanje iger na igralnih avtomatih. Prav tako kot inšpektor iger na igralnih avtomatih tudi kontrolor v igralnem salonu operativno vodi delo in je odgovoren za pravilen potek dela v igralnem salonu. Poleg tega pa še kontrolira pravilnost delovanja izvajanja iger na igralnih avtomatih in posreduje gostom informacije glede pravilnosti izvajanja iger na srečo. Izvaja polnitve in izplačuje dobitke na igralnih avtomatih ter ukrepa pri odmikih, ki se pojavljajo pri poteku dela in med izvajanjem igre na srečo. Opravlja pa še ostala dela in naloge, ki jih določi nadrejeni vodja. Ta dela in naloge so v okviru zahtevane izobrazbe, znanja ter izkušenj in ustrezajo temu delovnemu mestu.

6.1.1.7 Manipulant na igralnih avtomatih

Za delovno mesto manipulant na igralnih avtomatih je zahtevana četrta stopnja izobrazbe tehnične smeri. Njegovo delo je izplačevanje gotovinskih dobitkov in izvajanje polnitev na igralnih avtomatih. Manipulant na igralnih avtomatih odpravlja lažje zastoje, ki se pojavljajo na igralnih avtomatih, med potekom izvajanja iger na srečo. Opravlja pa tudi druge naloge in dela po navodilu nadrejenega vodje, ki ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju in izkušnjam in/ali delovnemu mestu.

6.1.1.8 Glavni blagajnik

Za opravljanje dela na delovnem mestu glavni blagajnik je zahtevana peta stopnja izobrazbe ekonomske ali organizacijske smeri. Glavni blagajnik skrbi za operativno vodenje blagajn. Izvaja blagajniško poslovanje glavne blagajne ter operativno vodi delovno skupino. Dnevno kontrolira poslovanje glavne blagajne, vrši kontrolo obračuna igralnic in knjiženja. Glavni blagajnik ima tudi nalogo kontrole poslovanja menjalnih blagajn in opravlja druga dela, ki jih odredi nadrejeni vodja. Dodatne

naloge in dela ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju, izkušnjam ter delovnemu mestu glavnega blagajnika.

6.1.1.9 Blagajnik v igralnici

Izobrazba blagajnika v igralnici mora ustrezati zahtevani peti stopnji ekonomske ali druge smeri. Blagajnik v igralnici izvaja blagajniško poslovanje menjalnih blagajn, prodaja žetone med igralnimi avtomati, prodaja karte za igro bingo ter sprejema stave za igro sport bet. Poleg vseh del in nalog v opisu delovnega mesta pa opravlja tudi druga dela in naloge po navodilu nadrejenega vodje, ki ustrezajo zahtevani izobrazbi, izkušnjam, znanju in ki ustrezajo delovnemu mestu.

6.1.1.10 Blagajnik – prodajalec

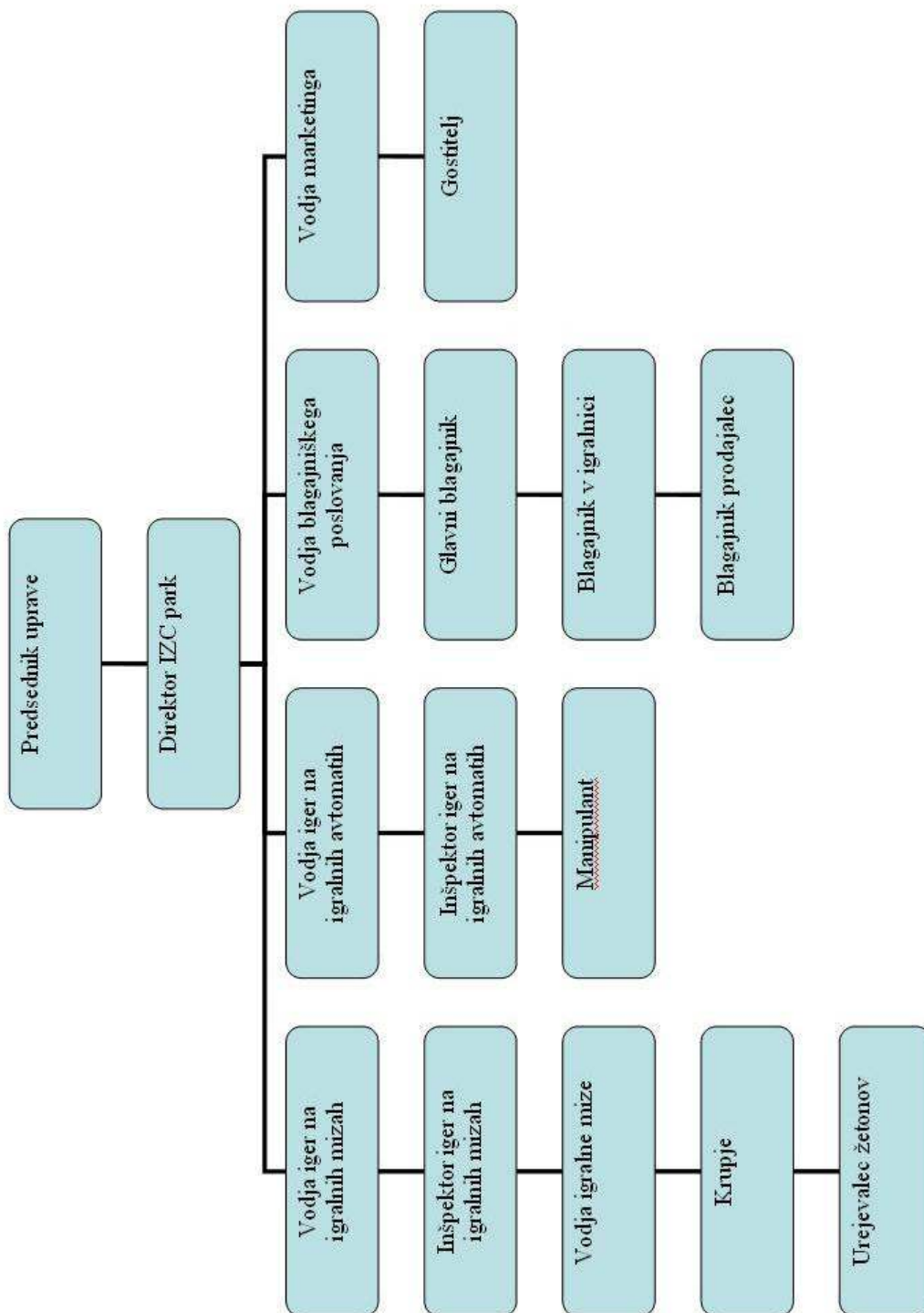
Za delo na delovnem mestu blagajnik – prodajalec je zahtevana četrta stopnja trgovske ali druge smeri. Med delom blagajnik – prodajalec skrbi za prodajanje žetonov med igralnimi avtomati, kot tudi za prodajanje kartel igre bingo. Njegove naloge so, sprejemanje stav za igro sport bet in pomoč valejkam na igralnih avtomatih. Nadrejeni vodja lahko blagajniku – prodajalcu predpiše tudi druga dela in naloge, ki ustrezajo njegovi zahtevani izobrazbi, znanju in izkušnjam in/ali ki ustrezajo temu delovnemu mestu.

6.1.1.11 Gostitelj – Host

Za to delovno mesto je zahtevana šesta stopnja izobrazbe ekonomske, poslovne, turistične ali druge smeri. Gostitelj načrtuje in izvaja aktivnosti za pridobivanje novih igralcev in povečevanje lojalnosti obstoječih igralcev. Njegova naloga je tudi načrtovanje in izvajanje aktivnosti za povečevanje frekvence obiska gostov. V času, ko se gost zadržuje v igralno zabaviščnem centru je gostitelj zadolžen za komunikacijo z njim in za njegovo skrb. Gostitelj zbira in posodablja bazo podatkov v zvezi z obiski in igro gostov, pa tudi v zvezi z izdanimi ugodnosti gostom. Izdeluje analize in poročila v zvezi z obiski, igro in izdanimi ugodnosti gostom. Sodeluje z ostalimi organizacijskimi enotami v igralnici in družbi. Gostitelj opravlja tudi druga dela in naloge po navodilu nadrejenega vodje, ki ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju, izkušnjam in ki ustrezajo njegovemu delovnemu mestu.

6.1.2 Število zaposlenih po delovnih mestih

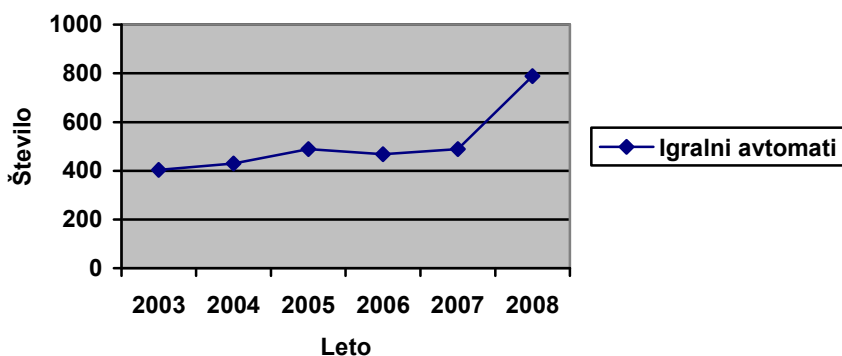
Te podatke smo pridobili od družbe Hit, d. d., toda le za interno uporabo, ker so strogo zaupni. Na ustnem zagovoru bodo ugotovitve podkrepljene z njimi.



Slika 18: Organigram igralnice Park

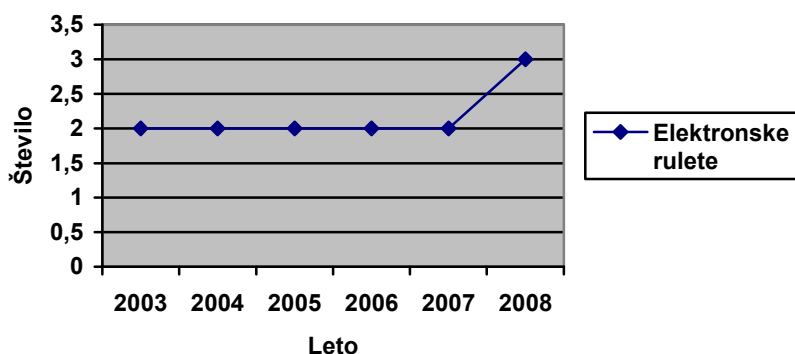
6.1.3 Količina opreme za igralniško dejavnost

Vse količine opreme za igralniško dejavnost, ki jih tu navajamo se nanašajo na konec navedenega leta. Napovedi o količini opreme v prihodnosti so podane v podpoglavju 6.1.3.1.



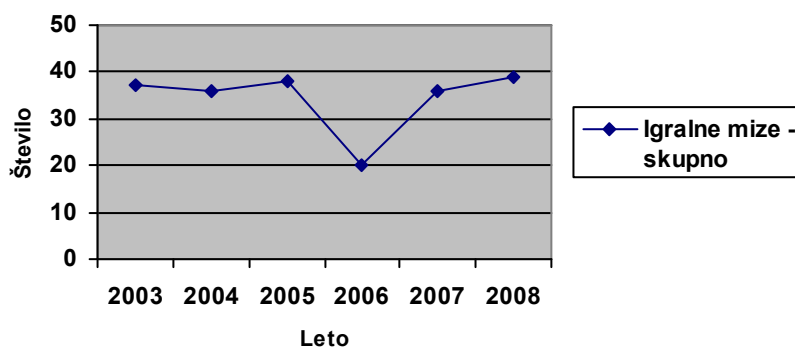
Slika 19: Število igralnih avtomatov od leta 2003 do 2008

V letu 2003 je bilo v igralnici 404 igralnih avtomatov. Število je v letu 2004 naraslo na 431. V letu 2005 še vedno beležimo trend dvigovanja števila avtomatov za osemindvajset in sicer na število 489. Leta 2006 je število igralnih avtomatov upadlo za enaindvajset na skupno število 468. Do takega upada je prišlo zaradi začetka prenove, ki je potekala v naslednjem letu in pol. V letu 2007 je število igralnih avtomatov naraslo na 490. Leta 2008, ko je bila končana prenova igralnice pa se je količina igralnih avtomatov visoko dvignila na 789.



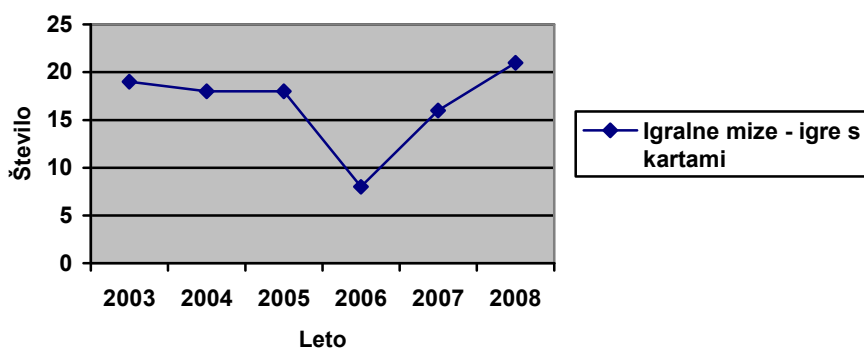
Slika 20: Število elektronskih rulet od leta 2003 do 2008

Od leta 2003 do leta 2007 sta bili v igralnici Park dve elektronski ruleti. Vse elektronske rulete, ki so postavljene v igralnici imajo osem igralnih mest. Leta 2008 je bila v igralnico dodana še ena, s tem se je število elektronskih rulet povišalo na tri. Število igralnih mest na elektronski ruleti pa je naraslo na štiriindvajset.



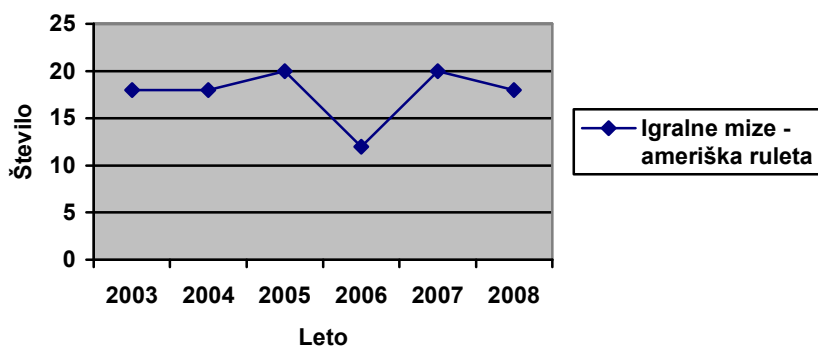
Slika 21: Skupno število igralnih miz od leta 2003 do 2008

Število igralnih miz je bilo od leta 2003 do leta 2005 skoraj enako. Leta 2003 jih je bilo sedemintrideset. V letu 2004 se jih je zmanjšalo na število šestintrideset. Razlog za ta upad je bil umik ene mize za igro s kartami. Leta 2005 se je količina igralnih miz povečala za dve ameriški ruleti. S tem je število iger na igralnih mizah naraslo na osemintrideset. Leta 2006, ko se je začela prenova igralnice Park, se je število miz zmanjšalo za osemnajst. Količina igralnih miz je padla na številko dvajset. Leta 2007 je količina igralnih miz narasla na šestintrideset. Majhno naraščanje je zaznati tudi v letu 2008, ko je bilo končno število igralnih miz devetintrideset.



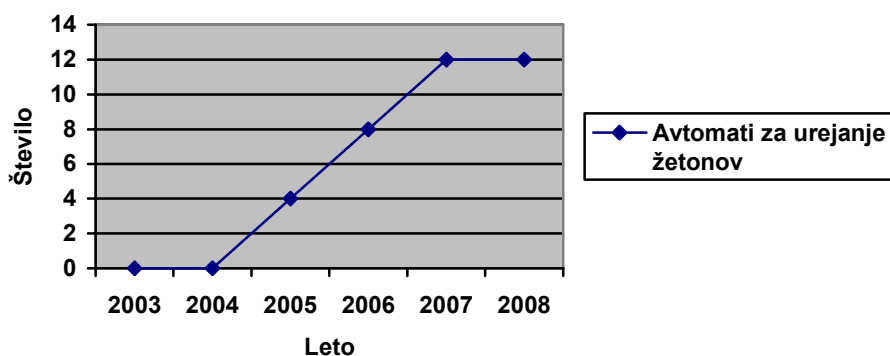
Slika 22: Število igralnih miz za igro s kartami od leta 2003 do 2008

Leta 2003 je količina igralnih miz za igro s kartami na številki devetnajst. V letu 2004 in 2005 je število iger s kartami osemnajst. Leta 2006 pade število na osem, a se v naslednjih letih enakomerno vzpenja. Leta 2007 je število igralnih miz za igro s kartami na številki šestnajst, leto pozneje pa narase na enaindvajset.



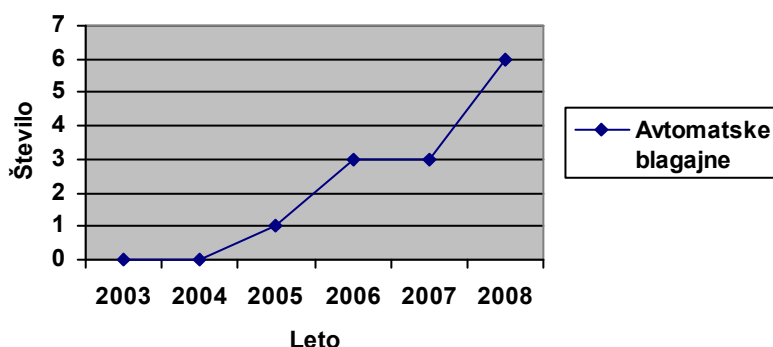
Slika 23: Število ameriških rulet od leta 2003 do 2008

Leta 2003 in 2004 je bilo osemnajst ameriških rulet v igralnici. Leta 2005 se je število povečalo na dvajset. Leta 2006 je padla količina ameriških rulet na dvanajst, leto kasneje pa so jih v igralnico dodali še osem. V letu 2007 jih je dvajset, v letu 2008 sta bili dve izločene iz igralnice kar privede na število iz leta 2003 in 2004, ko je bilo v igralnici osemnajst ameriških rulet.



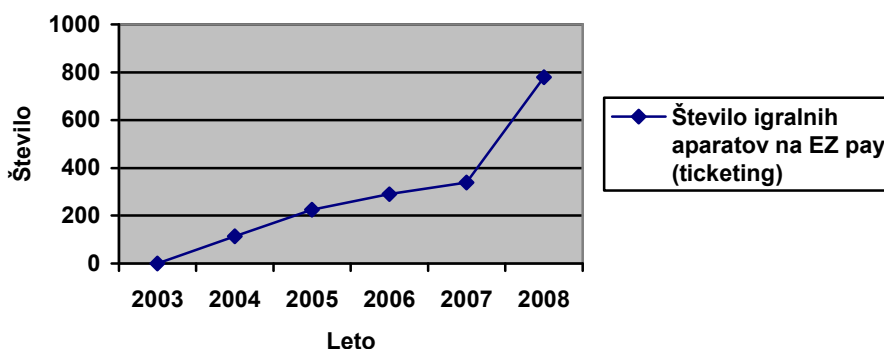
Slika 24: Število avtomatov za urejanje žetonov od leta 2003 do 2008

Do leta 2005 v igralnici Park ni bilo avtomatov za urejanje žetonov. V letu 2005 se je na igralne mize dodalo štiri avtomate in v letu 2006 še dodatne štiri. V letih 2007 in 2008 je bilo v igralnici skupno dvanajst avtomatov za urejanje žetonov.



Slika 25: Število avtomatskih blagajn od leta 2003 do 2008

V letu 2003 in 2004 v igralnici še ni bilo avtomatskih blagajn. Leta 2005 je bila ena in naslednje leto sta bili dodani še dve. V letu 2006 in 2007 so bile skupaj tri avtomatske blagajne v igralnici Park. Leta 2008 je število avtomatskih blagajn naraslo na šest.



Slika 26: Število igralnih avtomatov, ki so priključeni na EZ-pay sistem oziroma ticketing

Število igralnih avtomatov, ki so bili priključeni na EZ-pay sistem, je med letoma 2003 in 2008 vedno naraščalo. Leta 2003, v igralnici Park še ni bilo EZ-pay sistema. Naslednjega leta je bilo na ta sistem priključenih 113 igralnih avtomatov. Leta 2005 je število priključenih avtomatov naraslo na 225. Leto kasneje pa jih je bilo na EZ-pay sistem priključenih že 290. Leta 2007 je bila količina priključenih igralnih avtomatov že 340. Do konca leta 2008 so bili igralni avtomati na EZ-pay priključeni skoraj v celoti in sicer v številu 779.

6.1.3.1 Napovedi o količini opreme v prihodnosti

Kako se bo količina opreme za igralniško dejavnost spreminjala v prihodnje je odvisno tudi od koncesijske pogodbe, katera določa najvišje mogoče število igralniške opreme. Ne glede na to, je pričakovati, da se bo tudi v prihodnje težnja naraščanja števila igralnih avtomatov nadaljevala. Verjetno ne bo tako velikega skoka, kot ga je bilo zaznati med letoma 2007 in 2008. Gotovo pa lahko računamo na podoben dvig kot leta 2007 ter na upad števila iger na igralnih mizah. Lahko domnevamo, da bo v igralnici ob začetku leta 2014 že blizu devetsto igralnih avtomatov.

Po petdesetih letih lahko domnevamo, da bo za igre na mizah manjše zanimanje kot danes. Vzeli smo povprečje osem igralnih mest na vsako mizo za prirejanje iger na srečo. Skupaj je to 312 igralnih mest, ki se bodo prenesla na igre na igralnih avtomatih in druge avtomatizirane igre. Kot vzorec naraščanja v prihodnje smo vzeli obdobje od leta 2003 do 2007. V tem obdobju pred prenovo igralnice je število

igralnih avtomatov naraščalo za 21 igralnih avtomatov na leto. Upoštevali smo še eno prenovo igralnice, ki se bo verjetno zgodila v obdobju do leta 2060. V tej prenovi se bo število igralnih avtomatov povečalo za podobno količino kot leta 2008 in sicer za tristo. Pri pogojih, kot so bili do danes in brez upoštevanja zakonskih omejitev igralnih mest, domnevamo, da bo število igralnih avtomatov do leta 2060 naraslo na 2451.

6.1.4 Opisi delovnih mest do leta 2015

6.1.4.1 Igralne mize

Na igralnih mizah se delovna mesta ne bodo bistveno spreminjala. Predvidevamo, da bo delovno mesto urejevalec žetonov izginilo, zaradi intenzivnega uvajanja avtomatskih urejevalnikov žetonov, ki so sodobnejši in bodo vedno bolj učinkoviti in zanesljivi. Delo inšpektorja na igralnih mizah bo vedno bolj povezano z marketingom zato smo v opis delovnega mesta inšpektorja, dodali nekaj aktivnosti iz opisa delovnega mesta gostitelja (host). Delovno mesto vodja na igralnih mizah, bo verjetno imel večji kontakt z gostom, kot sedaj. Reševanje sporov z gosti, katere je prej izvajal inšpektor, bo verjetno v prihodnosti delno prevzel vodja iger na igralnih mizah. Inšpektorju bo ostalo le reševanje težjih sporov, kateri bi za daljši čas ustavili proces dela na mizah, če bi ga reševal vodja mize. Iz opisa delovnega mesta inšpektor na igralnih mizah smo reševanje sporov z gosti prenesli na vodja igralne mize. Delovno mesto krupje bo ostalo enako zaradi same narave dela in pravil iger na mizah, ki se tudi v prihodnosti po vsej verjetnosti ne bodo spreminjala.

6.1.4.1.1 Inšpektor iger na IM

Za delovno mesto inšpektor iger na igralnih mizah je zahtevana šesta stopnja izobrazbe organizacijske ali turistične smeri. Inšpektor iger na igralnih mizah načrtuje in izvaja aktivnosti za pridobivanje igralcev, povečuje lojalnost obstoječih igralcev in povečuje frekvenco obiska gostov. Njegove naloge in dela so tudi kontroliranje izvajanja iger na igralnih mizah, ter kontroliranje priprave miz za izvajanje iger na srečo. Inšpektor iger na igralnih avtomatih vodi delovno skupino v kateri so vodje igralne mize ter krupjeji. Vodi in kontrolira denarne transakcije na igralnih mizah ter skrbi za komunikacijo z gosti. Rešuje težje spore z gosti in opravlja tudi druga dela in naloge po navodilu nadrejenega vodje, ki ustrezajo

zahtevani izobrazbi, znanju, izkušnjam zaposlenega ter dela in naloge ki ustrezajo temu delovnemu mestu.

6.1.4.1.2 Vodja igralne mize

Za zasedo delovnega mesta vodja igralne mize je zahtevana peta stopnja izobrazbe ekonomske ali druge smeri. Vodja igralne mize koordinira dela v pripravi naprav za izvajanje iger na igralnih mizah. Povezuje izvedbo iger na igralnih mizah ter vodi in kontrolira sodelavce ob izvajanju iger na srečo. Izvaja kontrolo nad odvajanjem denarja in napitnine na igralnih mizah. Vodja igralne mize tudi kontrolira štetje denarja oziroma vrednostnih žetonov ter ureja dokumentacijo med igralnimi mizami in blagajno. Poročati mora v slučaju odmika od pravilnega poteka izvajanja iger na srečo ter posreduje v proces, da omogoči pravilnost pri izvajanju iger na srečo. Vodja igralne mize ima tudi naloge in dela, ki obsegajo reševanje sporov z gosti. Zraven tega pa opravlja tudi druga dela in naloge po navodilu nadrejenega vodje. Dodatne naloge in dela morajo ustrezati zahtevani izobrazbi, znanju in izkušnjam zaposlenega oziroma delovnemu mestu.

6.1.4.2 Igralni avtomati

Predvidevamo, da se bodo delovna mesta inšpektor iger na igralnih avtomatih, kontrolor iger in manipulant, v prihodnosti postopoma združevala v novo delovno mesto nadzornik oziroma inšpektor iger na igralnih avtomatih. Vsa tri delovna mesta imajo skoraj enake opise delovnih mest, ki bodo združena v enem. Razlike med njimi so v organizacijskem in vodstvenem smislu. K novemu opisu delovnega mesta inšpektor iger na igralnih avtomatih pa dodajamo še aktivnosti, ki prihajajo iz opisa delovnega mesta gostitelja (host).

6.1.4.2.1 Inšpektor iger na IA

Izobrazba inšpektorja iger na igralnih avtomatih mora ustrezati zahtevani peti stopnji izobrazbe družboslovne ali tehnične smeri. Njegova naloga je, da skrbi za organizacijsko in tehnično pripravljanje na izvajanje iger na igralnih avtomatih. Načrtuje in izvaja aktivnosti za pridobivanje igralcev, povečuje lojalnost obstoječih igralcev ter povečuje frekvenco obiska gostov. Skrbi za operativno vodenje in je odgovoren za pravilen potek dela v igralnem salonu, prav tako tudi kontrolira pravilnost delovanja izvajanja iger na srečo na igralnih avtomatih. Posreduje

informacije gostom glede pravilnosti izvajanja iger na srečo na igralnih avtomatih ter ukrepa v odmikih pri izvajanju iger in pri poteku dela. Inšpektor iger na igralnih avtomatih kontrolira primopredaje blagajn in sodeluje pri zaključevanju blagajn ter pripravi žetonov. Izvaja polnitve in izplačevanje dobitkov na igralnih avtomatih, odpravlja zastoje med delovanjem igralnih avtomatov. Opravlja tudi druga dela in naloge po navodilu nadrejenega vodje, ki ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju, izkušnjam in/ali delovnemu mestu.

6.1.4.3 Blagajna

Delovni mesti blagajnik v igralnici in blagajnik prodajalec bosta po vsej verjetnosti združeni v enem delovnem mestu blagajnik. Predvidevamo, da se delovno mesto glavnega blagajnika, v petih letih ne bo spremenilo.

6.1.4.3.1 Blagajnik

Za delovno mesto blagajnik je zahtevana peta stopnja ekonomske ali druge smeri. Blagajnik izvaja blagajniško poslovanje menjalnih blagajn, prodaja žetone med igralnimi avtomati ter karte za igro bingo. Sprejema stave za igro sport bet ter nudi pomoč valejkam na igralnih avtomatih. Opravlja tudi druga dela in naloge, katere odredi nadrejeni vodja. Druga dela in naloge ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju ter izkušnjam oziroma delovnemu mestu.

6.2 Napoved možnega razvoja igralniških poklicev v daljni prihodnosti

Če podamo bolj futuristično napoved, kaj se bo dogajalo v daljni prihodnosti s poklici v igralništvu, lahko predvidevamo, da se bodo spreminjali veliko hitreje kot do sedaj. Glede na tehnološki razvoj se bodo prav gotovo čez petdeset let ali več pojavljali prvi igralni saloni, kjer bo minimalno število zaposlenih. Zakoni o igrah na srečo se bodo omilili oziroma se bo njihov obseg zmanjšal, saj bo tehnologija omogočala boljši nadzor. S tem bo odpadlo veliko procesov, za katere se danes porabi večino časa.

Igralci se bodo postopoma navajali na igre, ki delujejo popolnoma avtomatsko. Razne igre brez človekovega posredovanja ne bodo več vzbujale takšnega odpora pri igralcih kot ga danes. Igra se bo odvijala na ekranih na dotik, ki bodo nameščeni v

igralnici in bodo nadomestili današnje igralne avtomate. Računalnik, s katerega bodo igralci preko ekrana izbirali igro, bo lociran v drugem prostoru. V salonih bodo prisotne vse igre na srečo, ki se danes odvijajo na mizah. Tako kot danes elektronska ruleta bodo prostor v igralnem salonu zavzemale tudi ostale igre, katere danes nekateri proizvajalci že razvijajo in so v igralnicah že prisotne.

Za identifikacijo pri vstopu gosta v igralnico bodo nameščeni bralniki biometričnega zapisa na dokumentu, s katerim se bo moral obiskovalec ustrezno fizično skladati. Če etika in kultura na socialnem področju v tem času ne bosta napredovali, bo še vedno nujno zaposlen varnostnik, ki bo obenem še interni nadzornik. Skrbi za varnost z vidika premoženja kazinoja ne bo več, kajti vse transakcije se bodo vršile z bančno kartico. Gotovina ne bo več sestavni del rutine v kazinu. To bo povzročilo tudi izpad večjega dela delovnih procesov, ki so vezani na blagajno. Na igralnem avtomatu bo mogoče izvajati tudi transakcije z bančnega računa. Na željo igralca bo lahko prenesel denar za igro neposredno z bančnega računa na igralni avtomat. Najenostavnejša možnost, ki se jo bodo verjetno posluževali kazini, je ta, da si bodo igralci lahko za lažji prenos vrednosti pri menjavi igre oziroma igralnega avtomata napolnili kartico za sistem sledenja gostov z določeno vrednostjo (kreditni za igro).

Poleg tega bo igralni avtomat združeval še več funkcij, in sicer sistem za sledenje gostov in izdajanje bonitet. Sistem za sledenje gostom (player tracking) bo avtomatsko meril igro gosta in temu primerno odmerjal bonitete, kot so hotelska soba, kosila, večerje, pijača in podobno. Ko bo gost imel dovolj zbranih točk, bo na terminalu lahko sam rezerviral sobo v hotelu in si izbral boniteto, ki mu glede na moč igre pripada. Terminal mu bo iztiskal ustrezen bon za določeno vrsto bonitete. V gostinstvu bo zaposlen natakar, ki bo združeval še funkcijo gostitelja (host), če bo to restavracija, jih bo temu primerno več.

Vzdrževanje igralniške opreme bo večinoma opravljal informatik, kajti podpora za igro na igralnih avtomatih bo izključno računalniška. Mogoče bo ista oseba po zaključku poslovnega dneva poskrbela tudi za razna poročila in za knjiženje transakcij.

6.2.1 Opisi delovnih mest do leta 2060

Kot smo opisali v prejšnjem poglavju, bo čez petdeset let, izgled igralnice popolnoma drugačen. Temu primerna bodo tudi delovna mesta. Vsa delovna mesta bodo tržno usmerjena in vse aktivnosti zaposlenih bodo temeljile na odnosu z gostom. Veliko bo zaposlenih, ki bodo delali v strežbi, manj pa bo operativnih delovnih mest.

6.2.1.1 Informatik

Za delo na delovnem mestu informatik je zahtevana šesta stopnja izobrazbe računalniške, poslovne ali druge smeri. Informatik ima nalogo, za organizacijsko in tehnično pripravo na izvajanje iger na srečo na igralnih avtomatih ter opravlja vzdrževalna dela na igralniškem sistemu. Skrbi za dnevno kontrolo poslovanja, obračuna igralnic ter knjiženja. Ko se pojavi spor z gostom je informatik zadolžen za rešitev spora. Zadolžen je tudi za pripravo poročil o poslovnem dnevu ter opravlja druga dela in naloge po navodilu nadrejenega vodje, ki ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju ter izkušnjam oziroma delovnemu mestu.

6.2.1.2 Interni nadzornik

Interni nadzornik opravlja delo na delovnem mestu za katerega je zahtevana peta stopnja izobrazbe družboslovne ali tehnične smeri. Skrbi za operativno vodenje in je odgovoren za pravilen potek dela v igralnem salonu. Interni nadzornik načrtuje in izvaja aktivnosti za pridobivanje igralcev, povečuje lojalnost obstoječih igralcev ter načrtuje in izvaja aktivnosti za povečevanje frekvence obiska gostov. Kontrolira pravilnosti delovanja izvajanja iger na igralnih avtomatih. Posreduje informacije gostom glede pravilnosti izvajanja iger na srečo. Odpravlja napake pri pojavu lažjih zastojev med delovanjem igralnih avtomatov. Ukrepa pri odmikih od delovnih navodil pri izvajanju iger na srečo ter poteku dela. Interni nadzornik opravlja tudi druga dela in naloge, katera mu določi nadrejeni vodja in ki ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju ter izkušnjam ter naloge ki ustrezajo delovnemu mestu.

6.2.1.3 Postrežnik

Za delovno mesto postrežnik je zahtevana peta stopnja izobrazbe turistične, ekonomske, poslovne ali druge smeri. Postrežnik je zadolžen za komunikacijo z gostom in skrb za gosta v času njegovega zadrževanja v igralno zabaviščnem centru. Njegova naloga je tudi izdelava analiz in poročil v zvezi z obiski, igro in izdanimi ugodnosti gostom. Pregleduje in preverja bazo podatkov v zvezi z obiski, igro in izdanimi ugodnosti gostom. Sodeluje z ostalimi organizacijskimi enotami v igralnici in družbi in opravlja druga dela in naloge po navodilu nadrejenega vodje, ki ustrezajo zahtevani izobrazbi, znanju, izkušnjam oziroma delovnemu mestu.

Neizogibno je, da bodo igre na srečo tudi v prihodnosti del našega življenja. Tveganje je prisotno v življenju vsakega živega bitja. Človek od vedno uporablja tveganje kot temelj za zabavo in iz tega početja so se v prazgodovini rodile prve igre na srečo, ki so se razvijale do danes. Igre na srečo se bodo tudi v prihodnosti razvijale naprej v nove oblike, stare se bodo prilagajale novim zahtevam, tehnologija pa bo omogočala njihovo lažje izvajanje.

7 UGOTOVITVE

Število avtomatov v igralnici se je od leta 2003 do 2008 podvojilo. Hkrati pa se je omogočilo lažje in hitrejša procese za delo zaradi priklopa vseh igralnih avtomatov na ticketing sistem, razen desetih avtomatov, katerih konfiguracija tega ne dopušča. To je povzročilo, da se število zaposlenih ni dvignilo sorazmerno z dvigom števila igralnih avtomatov, temveč manj. Več se je zaposlovalo na odgovornejših delovnih mestih in manj na delovnih mestih operativne narave. Pojavilo se je novo delovno mesto kontrolor v igralnem salonu, ki ima podobno funkcijo kot delovno mesto inšpektor na igralnih avtomatih. Razlika je, da ima kontrolor manj organizacijskih nalog in več manipulativnih. Potreba po tem delovnem mestu se je pojavila v Hitovem igralnem salonu Vrtojba. Torej se pojavlja potreba po vmesnem delovnem mestu med manipulantom in inšpektorjem in pričakovati je, da se bo to v prihodnosti uveljavljalo tudi v igralnicah kot je Park. Eno izmed del manipulantov na igralnih avtomatih je bilo polnjenje igralnih avtomatov z žetoni. Zdaj je poslovanje igralnice brezžetonsko, zato so se zadolžitve manipulantov preusmerile drugam. Število manipulantov se z večanjem števila igralnih avtomatov ni spremenilo.

Podobno se je oblikovala struktura zaposlenih na blagajnah. Zaradi uvedbe informacijskega sistema v procese dela se je tudi zaradi povečanega dela na področju igralnih avtomatov in miz število blagajnikov povečalo za majhen odstotek. Informacijski sistem je omogočil avtomatizacijo operacij na nižjih zahtevnostnih stopnjah. Nekaj operacij se je celo preneslo na goste z uporabo avtomatskih blagajn. Število novih zaposlenih je v petih letih bolj naraslo na delovnih mestih z večjo odgovornostjo in višjo zahtevnostjo dela glavnega blagajnika kot pa na delovnih mestih blagajnika v igralnici.

Na igralnih mizah se je zmanjšalo število zaposlenih na delovnem mestu urejevalec žetonov. Ta opravlja delo, ki je večinoma ročno. Razlog za upad števila zaposlenih na tem delovnem mestu je uvajanje avtomatov za urejanje žetonov. Pri majhnem povečanju števila igralnih miz se je število zaposlenih na delovnem mestu krupjeja precej povečalo. Število inšpektorjev iger na igralnih mizah se je povečalo skoraj za toliko, kot se je zmanjšalo število vodij igralnih miz. Temu v veliki meri botruje tržna naravnost vseh igralnic, tudi igralnice Park. Namen vsake igralnice je

povečati igro na igralnih mizah. V ospredju je stik zaposlenih z gosti. Na svetovnih trgih se beleži velik upad igre gostov na mizah in veliko povečanje igre na igralnih avtomatih. Veliko igralnic daje zato prednost vzdušju na igralnih mizah in zavračajo strogo operativno orientiranost zaposlenih na igralnih mizah. Hkrati pa je pomemben faktor tudi spremljanje gostov in analiza njihove igre, da se lahko igralnica prilagaja njihovim potrebam.

Pri pregledu podatkov, ki smo jih dobili za analizo, smo ugotovili, da se je struktura zaposlenih v igralnici Park spremenila zaradi spremembe načina dela. Sam način izvajanja iger pa se ni veliko spremenil. Koncept igralništva se zadnjih nekaj desetletij ni spreminjal. Največ sprememb je bilo na področju igralnih avtomatov. Na igralnih mizah so nekatere igre ohranile izvirnost celo že stoletja, zato na prvi pogled ne bi smelo prihajati do sprememb pri strukturi zaposlenih, toda temu ni tako.

Velike spremembe in celo revolucionarne novosti se v zadnjem času pojavljajo v načinu izvajanja dela. Delovni procesi, ki so prej zahtevali ročno delo, so sedaj avtomatizirani, to so štetje denarja, menjalne blagajne, urejanje žetonov na mizah. Izplačevanje dobitkov z žetoni na igralnih avtomatih je zamenjal ticketing, to je izplačevanje dobitkov z listki. Analiza poteka igre na igralnih avtomatih in na mizah je podprta z informacijskim sistemom, ki nudi vpogled v dogajanje v trenutnem času. Od zaposlenih se zahteva računalniško znanje za upravljanje informacijskih sistemov za organiziranje procesov.

Z vsemi temi novostmi in avtomatizacijami je zaposlenim ostal čas, da se posvetijo gostu. Tako se je rodil poklic gostitelja (host), ki ni čisto igralniški poklic, temveč je v veliki meri povezan z marketingom. Njegovo delo je vzpostaviti pristen stik z gostom, spremljati in ocenjevati njegovo igro zaradi izdaj bonitet. Gostitelj s pozitivnim pristopom predstavlja igralnico in je gostu na razpolago štiriindvajset ur na dan. Ta kader je že uveljavljen v svetu in prav tako tudi v igralnici Park.

Pričakovati je, da se bo v naslednjih letih povečevalo število avtomatiziranih igralnih mest. Večje število blagajn bodo nadomestile avtomatske blagajne. Različni poklici se bodo večinoma združevali v enega. Ker se zmanjšuje potreba po človeškem faktorju v velikem številu delovnih operacij, se je že do sedaj ustvarilo delovno mesto kontrolorja, ki opravlja obveznosti manipulanta, vendar ima tudi večino

odgovornosti inšpektorja. Na igralnih mizah je pričakovati večjo pozornost inšpektorja do gosta, medtem pa bo vodja igralne mize dobival večjo odgovornost, ki jo je prej imel inšpektor. Zaradi zmanjševanja števila zaposlenih se bo povečevalo upravljanje odnosov z gosti, to pomeni povečevanje intenzivnosti dela z gosti na vseh področjih.

8 LITERATURA

Aerobiological Engineering. Pridobljeno 3. 2. 2009 s svetovnega spleta:

<http://www.aerobiologicalengineering.com/wxk116/Roman/BoardGames/tali.html>

Armour, R. A. (2001). Gods and myths of ancient Egypt. American University in Cairo Press.

Aveni, A. F. (2001). A Revised and Updated Version of Skywatchers of Ancient Mexico. University of Texas Press.

Bartosiewicz, L. (1986). A systematic review of astragalus finds from archaeological sites. Budapest: Archäologisches Institut der UAW.

Brenner, R., Brenner, G. A. (1990). Gambling and Speculation. Cambridge University Press.

Burstein, H. (1985). Hotel security management. Praeger Publishers.

Casino city. Pridobljeno 5. 2. 2009 s svetovnega spleta: <http://online.casinocity.com>.

Carcopino, J. (2001). Rim na vzponu cesarstva. Ljubljana: Modrijan založba d.o.o.

Carcopino, J. (2007). Daily Life in Ancient Rome - The People and the City at the Height of the Empire. Read books

Company information. Pridobljeno 27. 1. 2009 s svetovnega spleta :

<http://ballytech.com/company-information/company-information.htm>.

Creighton University. Pridobljeno 5. 2. 2009 s svetovnega spleta:

http://puffin.creighton.edu/Lakota/publications/meeker/meeker_oglala_games.html

Culin, S. (1975). Games of the North American Indians. Courier Dover Publications.

David, F. N. (1998). Games, Gods and Gambling. Dover Publications.

Devol, G. H. (2006). Forty Years a Gambler on the Mississippi. Read books.

Douglas, H. A. (2007). Venice on Foot. Read books.

DZS d.d. izobraževalno založništvo. Veliki splošni leksikon. d.o.o. Elektronska izdaja v1.0.

Encyclopædia Britannica 2006 (elektronski vir). Britannica, cop. 1994–2006

Fulgent Co. Ltd. Pridobljeno 9. 2. 2009 s svetovnega spleta:

<http://www.robotcasino.com.tw/index.html>.

Handelman, D., Shulman, D. D., Berkson, C. (1997). God Inside Out: Śiva's Game of Dice. Oxford University Press US.

Hecht, J. (2004). Casino chips to carry RFID tags. New Scientist. Pridobljeno 12. 2. 2009 s svetovnega spleta: <http://www.newscientist.com/article/dn4542>.

Introduction to gaming. Pridobljeno 1. 2. 2009 s svetovnega spleta:

<http://media.igt.com/Marketing/PromotionalLiterature/IntroductionToGaming.pdf>.

Johnston, S. I. (2004). Religions of the Ancient World: A Guide. Harvard University Press.

Jois, R., Justice, M. (2004). Legal and constitutional history of India. Universal Law publishing Co.

Kale, S. H. (2004). Change management: Antecedents and consequences in casino CRM. UNLV Gaming Research & Review Journal, Volume 9, Issue 2, str. 55.

Legends of America. Pridobljeno 10. 2. 2009 s svetovnega spleta.:

<http://www.legendsofamerica.com/PicturePages/PP-Gambling-MississippiRiver-3.html>, <http://www.legendsofamerica.com/PicturePages/PP-Gambling-LibertyBellSlot-5.html>

Liberty, J. (2008). Are automated poker tables the future? Kalamazoo Gazette.

Pridobljeno 14. 2. 2009 s svetovnega spleta:

<http://www.responsiblegambling.org/articles/Are%20automated%20poker%20tables%20the%20future.pdf>.

Marine grafics. Pridobljeno 12. 2. 2009 s svetovnega spleta:

<http://www.marinegrafics.com/props/bally.html>

Maxwel Paper. Pridobljeno 6. 2. 2009 s svetovnega spleta:

<http://www.maxwellpaper.com/images/PSA66%20Picture1.jpg>

McCoy, A. N., Platt, M. L. (2005). Risk-sensitive neurons in macaque posterior cingulate cortex. Nature Publishing Group, Volume 8, Number 9, str. 1220.

Miranda, M. L. (1997). A history of Hispanics in southern Nevada. University of Nevada Press.

Missouri State University. Pridobljeno 3. 2. 2009 s svetovnega spleta:

http://history.missouristate.edu/jchuchiak/HST%20350--Theme%203--Daily_life_of_the_aztecs.htm

Moody, E. N. (1997). The Early Years of Casino Gambling in Nevada, 1931–1945. Reno: University of Nevada.

RAQBI Centre. Pridobljeno 7. 2. 2009 s svetovnega spleta:

<http://www.raqbi.com/about.htm>.

RFID gaming chips. Pridobljeno 7. 2. 2009 s svetovnega spleta:

http://www.gpigaming.com/pdf/RFID_Gaming_Chips_SAS.pdf.

Roberts, J. M. (2004). The new Penguin history of the world. Penguin Books.

Romney, J. (1995). Tiny Liechtenstein offers first-ever Internet lottery. The News and Observer Publishing Co. Pridobljeno 10. 2. 2009 s svetovnega spleta:

<http://technoculture.mira.net.au/hypermil/0018.html>.

Rudd, D. P., Marshall, L. H. (2000). Introduction to casino and gaming operations. Prentice-Hall.

Schwartz, D. G. (2005). Qatar may show the future of the casino. Las Vegas business press. Pridobljeno 19. 2. 2009 s svetovnega spleta:

<http://www.lvbusinesspress.com/articles/2005/11/28/columnists/col02.txt>.

Schwartz, D. G. (2007). Roll the Bones: The History of Gambling. New York: Gotham Books.

Slotscanner brochure. Pridobljeno 4. 2. 2009 s svetovnega spleta:

http://www.advansys.si/content_file/slotscannerbrochure2008.pdf.

Stanford Archaeology Center. Pridobljeno 3. 2. 2009 s svetovnega spleta:

http://traumwerk.stanford.edu/archaeolog/2007/09/reading_livers_through_reading_1.html

Steinmetz, A. (2004). The Gaming Table Its Votaries and Victims in All Times and Countries Especially in England and in France. Kessinger Publishing.

The Metropolitan Museum of Art. Pridobljeno 7. 2. 2009 s svetovnega spleta:

http://www.metmuseum.org/toah/hd/venc/ho_1997.117.5.htm

Velotta, R. N. (2005). Server-based casino games on horizon; Increased slots appeal seen. Las Vegas Sun. Pridobljeno 18. 2. 2009 s svetovnega spleta:

http://www.responsiblegambling.org/articles/Server_based_casino_games.pdf.

VRoma Project. Pridobljeno 7. 2. 2009 s svetovnega spleta:

http://www.vroma.org/images/mcmanus_images/marshall/index.html

Wikipedia. Pridobljeno 10. 2. 2009 s svetovnega spleta:

http://fr.wikipedia.org/wiki/François_Blanc

Williams, R. J., Wood, R. T. (2007). Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature. University of Lethbridge, Lethbridge, Alberta, Canada. Pridobljeno 21. 2. 2009 s svetovnega spleta:

<http://www.uleth.ca/dspace/bitstream/10133/432/1/2007-InternetReview-OPGRC.pdf>.

PRILOGA 1: KRONOLOŠKI PREGLED KLJUČNIH DOGODKOV

