

OSNOVNA ŠOLA HUDINJA
Raziskovalna naloga



Avtorice:

Lucija Klun 8. a/9

Anja Gologranc 8. a/9

Mentorica:

Darja Jeran

CELJE, marec 2006

POVZETEK	2
UVOD	3
1 TEORETSKE OSNOVE	4
1.1 IGRE	4
1.2 IGRE NA SREČO – SPLOŠNO	5
1.2.1 ZNAČILNOSTI.....	5
1.2.2 IGRE NA SREČO V PRETEKLOSTI.....	7
1.3 OSNOVNA POJMA »RIZIKO« IN »HAZARD«	11
1.4 PSIHOLOGIJA HAZARDA	12
1.5 KAJ JE ZASVOJENOST?	13
1.5.1 ODVISNOST OD IGER NA SREČO.....	16
1.5.3 HAZARD KOT OBLIKA ODVISNOSTI	18
1.6 PREGOVORI	19
1.7 AKTUALNE IGRE NA SREČO	21
2 OPIS RAZISKOVALNEGA PROBLEMA	27
2.1 HIPOTEZE	27
2.2 RAZISKOVALNE METODE	28
2.2.1 Delo z literaturo	28
2.2.2 Anketa.....	28
2.2.3 Obdelava podatkov	28
3 OSREDNJI DEL	29
3.1 OPIS RAZISKOVALNIH REZULTATOV	29
3.2 DISKUSIJA	43
4 ZAKLJUČEK	44
5 LITERATURA	45

POVZETEK

Igre za denar in hazardne igre so danes neizogiben del našega vsakdanjika: loto, 3x3, deteljica ... so priljubljene pri večini Slovenskega prebivalstva, kazino igralnice, pa so v naših turističnih centrih postale pomemben del naše turistične ponudbe in so privlačne zlasti za tujce. Nekateri vidijo v strastnih hazarderjih »viteze kocke«, spet drugi v vsakem priložnostnem igralcu lota neozdravljivega zasvojenca, večina pa nas je nekje na sredi in se zavedamo, da tovrstne igre so med nami in so lahko v zdravi meri prav prijetna popestritev.

Igra predstavlja veseli in razposajeni del človeškega življenja, ki pa je bistven za človekovo dobro psihično in fizično počutje, za njegovo socializacijo in umski razvoj.

Cilj najine raziskovalne naloge je bil ugotoviti, kolikšen del učencev naše šole igra igre na srečo, kako pogosto, kje in kateri dejavniki so vplivali na njihovo odločitev, da sploh začno igrati igre na srečo ter kakšen je njihov osebni odnos do tovrstnih iger.



Slika 1: Zastavna loterija za otroke. Francoska litografija (1825) po Marletovi risbi.

UVOD

Igra spremlja človeka že od samega začetka njegove evolucije, v zadnjem času pa je postala tudi zelo zanimiv sociološki problem. Nizozemski sociolog in zgodovinar Johan Huizinga je igro označil kot neprisljano dejanje ali dejavnost, ki se dogaja v določenih predpisanih časovnih in prostorskih mejah in se ravna po prostovoljno sprejetih, vendar brezpogojno obveznih pravilih. Huizinga nadalje meni, da je igra dejavnost, ki je sama po sebi namen, spremlja pa jo občutek napetosti in veselja; kakor tudi zavest drugačnosti od vsakdanjega življenja. Huizinga uvaja tudi izraz homo ludens (človek, ki se igra), na ta način pa želi označiti pomen igre za doseganje višje stopnje v civilizacijskem razvoju. Če prav pomislimo, se igrajo tudi živali, vendar pri njih igra seveda nima takšnega sofisticiranega pomena in visoke ravni kot pri človeku.

Tip igre z zvenečim imenom »igra na srečo« nedvomno predstavlja poseben način razvedrila.

Čeprav znanje, veščina in izkušnost pri marsikateri od teh iger niso zanemarljivi, pa ima pri igri na srečo – kar pove že njeno ime – odločujoč pomen sreča, torej naključje in ne prirjeno ali pridobljeno znanje in spretnosti. Značilnost naključja je, da se primeri nenadejano, slučajno. Naključja nas čakajo na vsakem koraku: to so nepričakovana in nenačrtovana srečanja z znanci, nekdo nam pred nosom kupi zadnjo vstopnico za kino, zelo naključna pa tudi točnost naših vremenskih napovedi ...

Zapise o igrah na srečo najdemo v vseh obdobjih zgodovine. Očitno je potreba po igri, po zmagi in po obvladanju usode za ljudi nepogrešljiva. Otroci se v igri učijo kako premagovati svoj strah, težave in nasprotnike in se uveljavljati. Otrok, ki se sveta boji, se rad igra igre, v katerih si »da duška« ali kaznuje svoje namišljene nasprotnike.

1 TEORETSKE OSNOVE

1.1 IGRE

Igra predstavlja veseli in razposajeni del človeškega življenja, ki pa je bistven za človekovo dobro psihično in fizično počutje, za njegovo socializacijo in umski razvoj.

Hazard je posebna vrsta igre, ki zaradi naključnosti in nepredvidljivosti izida predstavlja avanturo, vsebuje neustavljivo privlačnost, sladka presenečenja in grenka razočaranja. Igre kot so loto, ekspresna loterija, športna napoved, srečke rednih in izrednih kol, razna žrebanja v reklamne namene in 3x3, so v našem vsakdanjiku že nekaj samoumevnega.

Drugače je s poklicnimi igralnicami, kjer gojijo 'posebne' igre na srečo. O naših igralnicah se je pred kratkim le sramežljivo šušljalo. Njihovo poslovanje ni uživalo posebnega javnega ugleda, čeprav so se njihovi dohodki pogosto vlagali v družbi koristne objekte. Tudi tisti, ki so za to poklicani (npr. turistični delavci), vedo povedati o igralnicah komaj kaj več kot to, kje se te nahajajo, katere igre se v njih igrajo, kakšna je najnižja vloga za igro in kdajso odprte.

Sedanja podoba iger na srečo pa seveda ni nastala čez noč. Njene korenine so stare skoraj toliko kot človeška civilizacija. Različne civilizacije in kulture so v igre vnašale svoje elemente. Ko pa se je igra nekje udomačila, so jo oblikovali tudi okolje in tamkajšnji prebivalci.



Slika 2: J. Oshertgelt: »Družabni večer« Leipzig, u metnostoni muzej.

1.2 IGRE NA SREČO – SPLOŠNO

»Nesreča v igri – sreča v ljubezni.«

1.2.1 ZNAČILNOSTI

Tip igre z zvenečim imenom »igra na srečo« nedvomno predstavlja poseben način razvedrila.

Čeprav znanje, veščina in izkušnost pri marsikateri od teh iger niso zanemarljivi, pa ima pri igri na srečo – kar pove že njeno ime – odločujoč pomen sreča, torej naključje in ne prirjeno ali pridobljeno znanje in spretnosti. Značilnost naključja je, da se primeri nenadejano, slučajno. Naključja nas čakajo na vsakem koraku: to so nepričakovana in nenačrtovana srečanja z znanci, nekdo nam pred nosom kupi zadnjo vstopnico za kino, zelo naključna pa tudi točnost naših vremenskih napovedi ...

V igri na srečo naključje omogoči – za enega od partnerjev – ugoden izid. Tega navadno predstavlja zadetek oziroma dobitek (v blagu ali denarju). Uspeha v taki igri ni mogoče predvideti ali napovedati vnaprej. Srečnemu naključju za eno stran v igri seveda ustreza nesrečno naključje za drugo: za to, drugo stran, je izid igre neugoden.

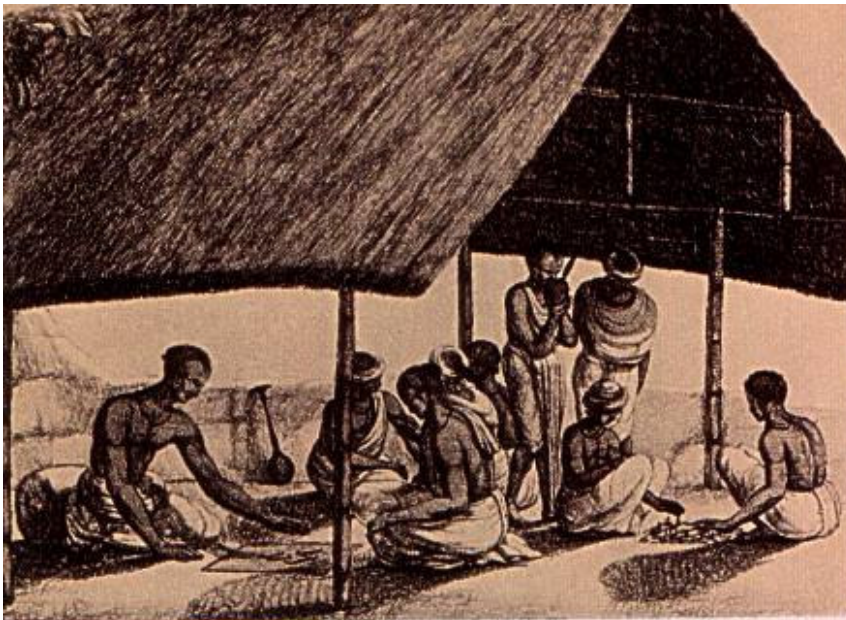
Srečni ali ugodni izid igre na srečo se navadno izraža v materialnem dobitku zmagovalca. Seveda »brez nič, ni nič«. Srečni dobitki ne padajo kar z neba, ampak je treba zanje tudi nekaj žrtvovati (vložiti) – seveda ob tveganju, da bo vloga izgubljena in da bo dobitek izostal oziroma pripadel nasprotni strani.

Privlačnost iger na srečo ima več plati.

- Igra na eni strani priteguje igralce, kadar je verjetnost ugodnega izida velika. Igra, pri kateri je verjetnost zmage za obe sodelujoči strani uravnovešena, vloga pa razumna, bo hitro privabila ljudi tekmovalno-pustolovskega duha.
- Po drugi strani so v praksi zelo razširjene in priljubljene igre, pri katerih je ugodni izid za igralca redek ali celo izjemen (npr. loto, ekspresna loterija, športna napoved, 3x3 ... - ta igra pa po utemeljitvah poznavalcev ni tipična igra na srečo, saj je do dobitka upravičen le tisti, ki pravilno odgovori na zastavljena vprašanja na kartici). Te igre običajno pritegujejo igralce s spodbudo, ki jo predstavlja možnost fantastično visokega dobitka ob razmeroma majhni vlogi.

- Tretji tip, igro z visokim tveganjem (vlogo) in visokim dobitkom, pa srečamo v motivu narodne pripovedke v kateri pogumni mladenič tvega lastno glavo, nasprotna stran (kralj) pa roko svoje hčere in pol kraljestva. Izid pravljice je za mladeniča pravljичno srečen. Taka igra dandanes v praksi redko najde paralelo, v preteklosti pa nanjo spominjajo »božje sodbe«, ki so odločitev prepuščale naravi, dvoboju ipd.

Igre na srečo nimajo prav dosti skupnega s treznim razmišljanjem. Tveganje ob možnem dobitku je za marsikoga neustavljiv izziv. Strastna predanost tem igram je pri zasvojencih močnejša od še tako silne emocije, skoraj jo je moč primerjati z odvisnostjo od droge. Sodelovanje v igrah na srečo si v prvi vrsti lahko privoščijo tisti, ki imajo dovolj pod palcem.



Slika 3: F. B. Solvyns: Kockanje in šah v Indiji (1812).

1.2.2 IGRE NA SREČO V PRETEKLOSTI

PRAZGODOVINA

Koščica, kocka, trs

Igre, pri kateri določi zmagovalca naključje, so stare skoraj toliko kot človeška civilizacija. Izzivalo jih je zanimanje za rednost določenega pojava, v katerem so se tu in tam pojavile nepravilnosti. Ljudje so skušali tako nepravilnost oziroma dogodek na razne načine predvideti oziroma napovedati. Med prvimi pripomočki so se v ta »kultni« namen uporabljale nartne koščice nekaterih živali. Mogoče jih je bilo kotaliti, porivati, prevračati, zavrteti. Možno jih je bilo tudi obdelati: zgladiti, izvotliti, obtežiti ipd.

Koščice so uporabljali v različnih civilizacijah že pred 7000 leti. Čim starejše so, tem težja je opredelitev, kakšnemu namenu so služile. Nedvomno pa so koščice kot pripomoček v igri predstavljale prednika kocke. Problem je, da se predhodne oblike niso ohranile – prve kocke namreč niso bile koščene, ampak glinene ali iz mehkega kamna. Najstarejši najdbi koščic sta iz Anatolijeki sta kar 25 do 30 stoletij starejše od prvih kock sumerske civilizacije in tistih iz doline Inda iz razdobja od 2700 do 2550 pred našim štetjem. Sumerske kocke so imele pravilno obliko. Ploskve na njih so bile označene s pikami in so bile različno razporejene. V dolini Inda so naši tudi podolgovate kocke-kvadre z različnimi znaki na štirih večjih ploskvah. V Egiptu faraonov je bila od začetka 3. tisočletja znana igra tab s štirimi trsi. V Tutankamonovem grobu so odkrili dva trsa in koščice iz slonovine, Kocke pa so se v Egiptu razširile šele konec 7. stoletja pred našim štetjem.

STARI VEK

Žreb, stava, koščica, kocka, »praloterija«

Prepustitev odločitve sreči je bilo znano tudi v homerskem obdobju: Iliada omenja, da je izmed devetih ahajskih prvakov žreb izbral Ajasa, da se je pomeril s Hektorjem. Vsak od devetih prostovoljcev je označil svoj žreb in ga vrgel v Agamemnonov šlem. Nestor ga je stresel in izžrebal Hektorjevega nasprotnika. Tudi zaporedje nasprotnikov v eni od športnih tekem, ki so sledile Patroklovemu pogrebu, se je določilo z žrebom. Ob konjski dirki, ki je bila tudi ob tej priložnosti je Idomeneus, ki je navijal za drugega konja, izzivalno predlagal Ajasu stavo o zmagovalcu. Od iger na srečo omenja Iliada tudi

kockanje. Ahilov prijatelj Patroklos je prišel kot mlad fant k Ahilu na dom, potem ko je – sicer nehote – v jezi ob igri s kockami ubil človeka ...

Na praznik saturnalij pri Rimljanih se veže tudi neka vrsta praloterije. Med prisotne so naključno, zastonj delili tablice, ki so predstavljale nakazila za darila, ali pa žrebe, ki so omogočali zadetke. To naj bi razveseljevalo prisotne in poživljalo praznik.

Cesar Avgust je v 1. stoletju našega štetja igro popestril: darila pri njegovih loterijah so bile včasih smešne malenkosti. Udeleženci so pri igri že sodelovali z denanimi vložki, vendar pa niso vsi zadeli daril.

Pri igrah, ki so bile prirejene v čast večnosti cesarstva, je Neron oblikoval javno loterijo: vsak dan je dal med ljudstvo razdeliti 1000 igralnih »vstopnic«, zadetki pa so bili vredni celo premoženje.

Cesar Elagabal je v tretjem stoletju igro približal današnji. Pol zadetkov je bilo koristnih in dragocenih, pol pa smešnih in brezvrednih. Ta igra je imela predvsem zabavni in ne pridobitniški značaj.

SREDNJI VEK

Kocka, karte, meisir

Prihod novih barbarskih ljudstev in propad zahodnorimskega cesarstva je verjetno tovrstno zabavo močno omejila. V srednjeveški Evropi se je kockanje vnovič uveljavilo, na novo pa je prek Sicilije oziroma Italije prodrlo kvartopirstvo, ki je orientalnega izvora, morda pa izvira celo s Kitajske. Prenašalci tovrstne »kulture« so bili trgovci in udeleženci križarskih vojn.

Arabsko poreklo besede hazard kaže, da se je epidemija hazardiranja razširila od prekanjenih Arabcev. Pri Arabcih je bilo torej hazardiranje znano, čeprav je njihov (zgodnjerednjeveški) koran obsojal hazardno igro meisir.

Beseda hazard, ki se je udomačila v Evropi je pomenila igro s kockami. V 12. stoletju je prešla v francosko jezikovno rabo v pomenu srečni met, naključje.

Igra v Caminaburana popotnih pesnikov

Praksa hazardiranja (kockanja in kvartanja) za denar se je kaj kmalu razpasla po »stari celini«. Omenjajo jo pesmi srednjeveških vagantov, potujočih klerikov in študentov, ki so opevali ljubezen, pijačo in igro. Poleg boga vina Bakha so častili tudi boga kockanja

Decija. Predstavniki vagantov Archipoeta poje, da mu posledice neuspele igre, v kateri je zaigral celo svojo obleko, dajejo navdih za kovanje stihov:

*Secundo redarguor
eciam de ludo,*

*Sed cum ludus corpore
me dimittit nudo,*

*Frigidus exterius
mentis estu sudo,*

*Tunc versus et carmina
meliora cudo.*

(»V drugo me grajajo zaradi igre; ko pa ostanem v igri gol in mi je od zunaj mraz, od znotraj pa je moj duh razgret, tedaj kujem najboljše verze in pesmi.«)



Slika 4: Igralni salon v dobi renesanse. Francoska miniatura naslikana na velin papir.



Slika 5: Igralne karte, ki so jih zasnovali sodobni evropski umetniki.

1.3 OSNOVNA POJMA »RIZIKO« IN »HAZARD«

Tveganje ob igrah na srečo označuje beseda hazard. Pomensko je različna od besede riziko, ki označuje bolj ali manj drzno poslovno tveganje. Ljudski pregovor »Kdor riskira, profitira!« kaže na poslovno pravilo, ki pride do veljave ob dovolj velikem številu (preudarnih) tveganj in je zato postalo življenjska resnica. Nikoli pa ne bo postalo taka (pregovorna ali drugačna) resnica npr. reklo: »kdor hazardira, profitira!« Naključnost srečnega izida je namreč pri hazardu neodvisna od števila poskusov (razen kadar človek niti enkrat ne preizkusi svoje sreče).



Slika 6: Srečni kockar, bakrez v nekem francoskem koledarju iz 17. stoletja.

VSI SMO HAZARDERJI

»Kdor dobi ovco, naj dobi tudi volno ž njo!«

(star slovenski rek)

Vsi ljudje smo hazarderji - vsaj do neke mere. V življenju se spet in spet znajdemo pred tveganjem. V poslih, pri šolanju, v ljubezni in zakonu, pri investiranju, pri zavarovanju, na potovanju, povsod se moramo često odločati, koliko smo pripravljeni tvegati: založiti nekaj, da bi dobili več. Kako veliko vlogo ima hazard v vsakdanjosti, nam kaže že njegova etimologija: arabska beseda az-zahr je pomenila 'ovčjo podnartnico' in posredno (ker je bila podnartnica prakocka) tudi 'igralno kocko', v srednjeveški francoščini, ki jo je prevzela prek mavrskih vplivov, pa je že razširila pomen na srečo, naključje in tudi nevarnost.

1.4 PSIHOLOGIJA HAZARDA

Psihologija hazarda je družbeno zaželena veda iz dveh, med sabo zgolj na prvi pogled izključujočih se potreb. Prvič, ker je hazard v različnih oblikah legaliziran in prinaša družbi velike dobičke, ki gredo potem v 'družbeno koristne oblike porabe', je potrebno vedeti, kako privabiti ljudi k tovrstnemu hazardu. In drugič, ilegalne oblike organiziranega hazardiranja odnašanja velike zneske, zato je treba vedeti, kako ljudi od hazarda odvrčati.



Slika 7: Prizor kartanja iz češkega risanega filma »Živali in roparji« Jirija Trnke (1946).

1.5 KAJ JE ZASVOJENOST?

Beseda zasvojenost oziroma odvisnost nas prestraši. Pred oči nam prikliče shujšane propadle narkomane, ki ždijo na pločnikih zanemarjenih mestnih četrti in so pripravljene za svojo dozo krasti, ubijati in se prostituirati, ali pa si predstavljamo klošarje, ki sedijo na stopnicah Prešernovega spomenika v centru Ljubljane in si od ust do ust podajajo v povaljan škmicelj zavito zeleno steklenico. Morebiti »nas stisne«, ko na ulici srečamo možaka, ki je očitno pregloboko pogledal v kozarec in opotekajoč nadleguje mimoidoče. Ali pa se zvečer vračamo utrujeni domov in na stopnišču bloka zastanemo, ko zaslišimo vpitje in loputanje z vrati, saj to pomeni, da je sosed že spet 'vesel' ter pretepa otroke in ženo.

Za hip se zdrznemo in zavzdihnemo, potem pa odhitimo naprej po svojih opravkih. Ne, zasvojenost se nas ne tiče! To je nekaj hudega, nepojmljivo destruktivnega, nekaj, kar se dogaja samo drugim. Tako kot bolezen, smrt, prometne nesreče, rak – to je nekaj, kar se dogaja v nekem drugem, vzporednem svetu, nas pa se dotakne le slučajno. S tem zares nočemo imeti pravnikakršnega opravka.

Življenje pa navadno ne poteka tako, kož si zamišljamo v sanjah. Mnogo ljudi si predstavlja svet, kot da bi bil razdeljen na dva dela: v enem so tisti, ki jim je uspelo, v drugem pa se mučijo oni drugi, ki niso bili dovolj uspešni. Skladno s to predstavo si ljudje krčevito prizadevajo ostati med prvimi. Nekaj časa jim to tudi uspeva. Svet je večplasten, dinamičen in izjemno zapleten sistem, v njem vladajo zakonitosti, ki jih ljudje le delno razumemo. Še tako dobra predstava ali koncept o življenju ne more prepričati, da ne bi kdaj naredili napake in da se na nas ne bi zgrnile boleče posledice. Kdor je pripravljen spoznati svoje zmote in je odprt za učenje, bo v takšnih okoliščinah duhovno zrasel, kar pomeni, da bo popravil svojo predstavo o tem, kaj je on sam in kaj je življenje in bo šel naprej bolje opremljen. Celu užval bo ob tem, ko bo spoznaval: »Aha! To je življenje!«

Kdor pa misli, da se v teh težavah znajdejo samo neuspešni, neumni in sploh vsi 'ne dovolj dobri' ljudje, bo v skušnjavi, ali ne bi raje pogledal v stran in se pretvarjal, da napake ni. Če napake ne more spregledati, jo lahko navidezno 'popravi' z mehanizmom za delanje iluzij, s svojo fantazijo, z zanikanjem, ali pa tako, da poskuša otopiti bolečino, s katero napaka opozarja naše. Bolečina in trpljenje sta nekakšen življenjski kompas, ki nam kaže, da smo zašli s prave poti. Včasih pa se nam zgodi, da kompas kaže v eno smer, zemljevidi sveta oziroma vse to, kar mislimo, da svet je, pa nas usmerja v

nasprotno smer. Od odločitve, ali bomo verjeli kompasu ali zemljevidu, je odvisno naše življenje.

Zasvojenost je bolezen, ki prizadene človekovo telo, duševnost, odnose z ljudmi in sposobnost za produktivno življenje. Večina ljudi misli, da jo povzročajo kemična sredstva, s katerimi se zasvojeni omamljajo, vendar to ne drži. Kemična sredstva oziroma droge povzročajo telesno odvisnost, to pa pomeni, da se na poseben način vključijo v telesno presnovo in postanejo nujno potrebna. Zasvojeni človek je od svoje droge tudi psihično odvisen. Psihična odvisnost pomeni, da zasvojeni obvladujejo svoje čustveno življenje in odnose z ljudmi, se pravi, da se zaradi zasvojenosti vedejo bistveno drugače, kot bi se sicer.

Ljudje, ki so zaradi svojih značajskih lastnosti dovzetni za zasvojenost, se lahko omamijo tudi brez posredovanja kemičnih sredstev, in sicer z uporabo posebnih postopkov in ritualov, s katerimi sprožijo omamni učinek s pomočjo stimulacije možganov. Pri teh odvisnostih brez drog ne moremo govoriti o telesni odvisnosti, ampak le o psihični odvisnosti, zato moramo popraviti definicijo zasvojenosti tako, da bomo z njo lahko opisali vse zasvojenosti.

Zasvojenost ne pomeni samo telesne odvisnosti od nekega kemičnega sredstva, ki deluje na zavest, ampak tudi kompleksno vedenje zasvojenega človeka, ravnanje, o katerem on sam prav dobro ve, da je škodljivo, pa ga ponavlja in ga ne more opustiti, ker bi sicer doživel abstinenčno reakcijo.

Potencialni zasvojeni nosijo globoko v sebi duševno bolečino, s katero ne znajo opraviti drugače, kot da jo potlačujejo. Potlačitev pa bolečine ne odpravi, ampak se težave le spremenijo in v drugačni obliki silijo na plan. Tako morajo mnogi svoje psihične energije uporabiti za to, da bi bila bolečina manjša, tako pa jim je zmanjka na drugih področjih. Ker so potlačili tako velike dele svoje duševnosti, nimajo dostopa do življenjske energije, zato se pogosto počutijo malodušno in depresivno, kar pa je ponovni razlog za iskanje tolažbe in omame ter za potrjevanje slabega občutka o samem sebi.



Slika 8: Kockanje in ljubezen. Francoski bakrorez (konec 17. stoletja), v neki satirični pesmi, ki opeva vlogo naključja v igri in ljubezni.

Temeljne značilnosti zasvojenosti so:

- škodljivo vedenje, omamljanje
- ponavljanje in potreba po povečanju odmerka
- čustvena gugalnica in začarani krog sramu
- kompulzivnost
- abstinenčna reakcija

1.5.1 ODVISNOST OD IGER NA SREČO

Odvisnost od iger na srečo je vrsta zasvojenosti, pri kateri človek za doseganje omamnega stanja zavesti zlorablja napetost v pričakovanju velikega dobitka pri igri na srečo.

Zapise o igrah na srečo najdemo v vseh obdobjih zgodovine. Očitno je potreba po igri, po zmagi in po obvladanju usode za ljudi nepogrešljiva. Otroci se v igri učijo premagovati svoj strah, premagovati težave in nasprotnike ter se uveljavljati. Otrok, ki se sveta boji, se rad igra igre, v katerih si »da duška« ali kaznuje svoje namišljene nasprotnike.

Omenili smo že, da so takšne igre neke vrste 'acting out' vedenje, ki otrokom pomaga obdržati duševno zdravje. S posebno vrsto igrane terapije je moč psihološko pomagati že čisto majhnim otrokom, da se zavejo svojih strahov, jih upajo izraziti in se jih naučijo premagovati. V igri se otrok uči, kako svet razumeti in obvladovati. V igri se prvič doživi bodisi kot zmagovalec, ki si je svet podredil, ali kot poraženec, ki je žrtev sveta.

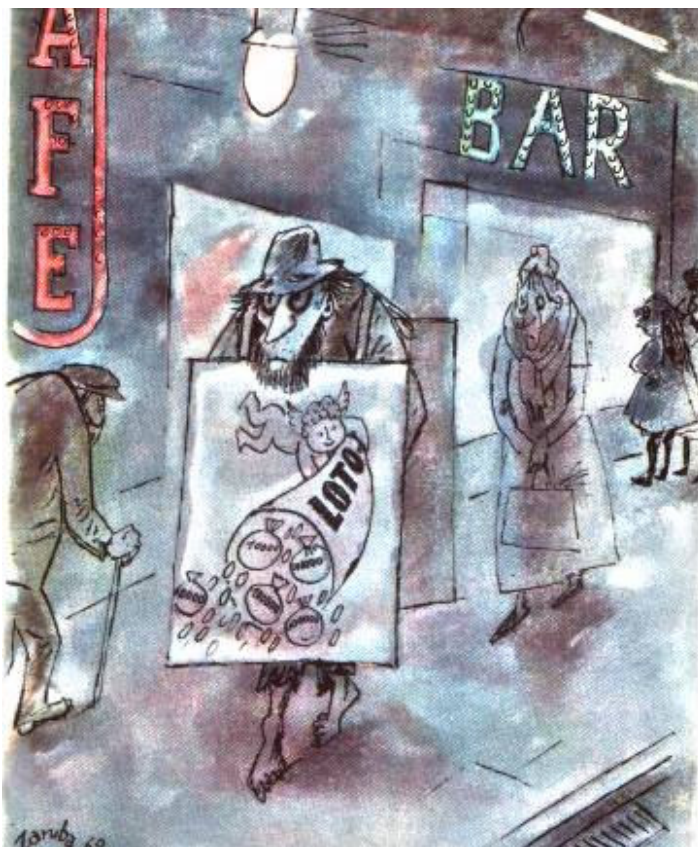
Pri hazardiranju pa gre za klasično zasvojenost, pri kateri se močno prepletajo uporaba domišljije in intenzivne čustvene stimulacije. Prav tako, kot smo ugotavljali že pri drugih zasvojenostih, ne gre za to, koliko kdo igra in katere igre, ampak je pomembno, da se zasvojeni zaveda, da z zlorabo iger na srečo škodi sebi in svoji družini, tvega svoje zdravje in ugled, vendar ne more nehati. Čeprav kar naprej poskuša prenehati z igranjem za denar, ga vedno znova zanese na kriva pota, naslednji dan pa ga čaka soočenje s posledicami in znani zasvojenjski začarani krog z občutki krivde, sramu in samoprezira. Pod vplivom teh neprijetnih občutkov se bo nekaj časa trudil in kontroliral svoje vedenje, vendar se bo slej ko prej vse skupaj ponovilo.

Hazarder je tisti, ki ne more nehati igrati. Hazarderji so od nekdaj veljali za posebne ljudi z roba družbe, junake, ki si upajo tvegati in 'postaviti življenje na kocko'. Žalostna resnica pa je, da kockarji ne igrajo zato, ker bi bili tako zelo pogumni, ampak zato, ker preprosto ne morejo nehati. Na kocko ne postavijo samo svojega življenja in imetja, ampak največkrat tudi imetje in usodo svojih najbližjih, ki jim želijo pomagati in jim posodijo denar. Taka 'potreba' po igri ima malo skupnega s potrebo po pozitivni stimulaciji, ki jo nudi zdrava igra.

Hazarder potrebuje čustveno vzbujenje, ki ga povzročajo:

- pričakovanje igre, pripravljanje in posebno oblačenje za vstop v posebni svet;
- intenzivno razmišljanje ter izdelava teorij in sistemov, ki naj bi omogočili 'sanjski zadetek';
- posebno stanje zavesti – trans, v katerem je hazarder med igro, v trenutku pričakovanja izjemnega dobitka;
- prav tako kot čustveno vzbujenje pa potrebuje tudi 'moralnega mačka', intenzivne občutke krivde in samoobtoževanja, ki so sproščanje bolečih podobnih občutkov samoprezira iz otroštva;
- del celotne igre je tudi načrtovanje 'rešitve', ki jo hazarder razume kot genialni plan – kako bo z nadčloveškimi napori pri delu, z novim izposojanjem in raznimi finančnimi transakcijami nekoč v prihodnosti vsem pokazal, da ni ničvrednež, ki laže in zapravlja denar, ampak človek časti, ki je samo trenutno v finančni stiski.

Igralnice ne rastejo kot gobe po dežju zato, da bi ljudje v njih na hitro obogateli. Smisel igralnice je, da v njej naivneži pustijo svoj denar, ali pa, kar je še huje, denar, ki so si ga sposodili in ga bodo tudi morali vrniti.



Slika 9: Prodajalci sreče. Risba Jerzyja Zarube.

1.5.3 HAZARD KOT OBLIKA ODVISNOSTI

Od predispozicij je odvisna stopnja naše nagnjenosti k tej odvisnosti. Odločujoči faktorji so: izguba roditelja (smrt, ločitev, zapustitev) pred 15 letom starosti, slaba starševska vzgoja (odsotnost, nedoslednost, strogost in pretirano zaščitništvo), visok položaj materialnih in finančnih simbolov na lestvici rodbinskih vrednot ter udeleževanje iger na srečo v času odraščanja. Med različnimi oblikami odvisnosti (kakršne so alkoholizem, narkomanija, kajenje) se hazarderstvo razmeroma redko razvije do pogubnih dimenzij. Razloga sta dva: prvič, materialni interesi ljudi so tako čvrsti, da okolica, ki jo hazarderjeva sla prizadeva, reagira bolj odločno kakor pa pri običajnih odvisnostih; neizprosno dejstvo, da je treba denar zaslužiti, ponavadi onemogoča, da bi se k odvisnosti nagnjeni človek lahko hazardu vdajal toliko, kot se lahko vdaja drugim oblikam odvisnosti. Kritični prag je zato težje doseči, a ko postane hazard kompulzija, se ga je težje rešiti od organskih odvisnosti, tudi od narkomanije. Ker so igre na hazard zasnovane na zakonu verjetnosti, ki dolgoročno onemogoča dobivanje, je hazarder toliko bolj obsjejen na izgubo, kolikor bolj hlepi po dobitku. In ker je silovitost občutkov ob izgubi praviloma večja od silovitosti občutkov po dobitku, je hazard še toliko bolj omamen. Igre na srečo temeljijo na kar dvojni krepitvi: psihološkem vzburljenju in občasnem materialnem dobitku. Blasczynsky (1985) trdi, da ljudje z nižjim dražljajskim nivojem pogosteje kockajo, prav tako tudi ljudje, ki jim primanjkuje b-endorfinov.



Slika 10: Ruleta v igralnici v Baden-Badenu, risba je iz leta 1835.

1.6 PREGOVORI

- Nič ne povezuje ljudi ... tako zelo, kot nenehno prehajanje denarja iz rok v roke. (Walter Sickert)
- Denar je kot šesti čut brez katerega ne moreš v popolnosti uporabljati drugih pet. (W. Somerset Maugham)
- Vzemi denar in zbeži. (Woody Allen)
- Denar ti ne more kupiti prijateljev, dobiš pa bolj ugledne sovražnike. (Spike Milligan)
- Ko nimáš denarja, imaš težave s hrano. Ko imaš denar – s seksom. Ko imaš oboje, pa je problem zdravje. (J. P. Donleavy)
- Denar je kovana svoboda. (Fjodor M. Dostojevski)
- Sreča družbe je propad vlade. (John Adams)
- Srečni ljudje so – nevedni. (Mihail Lermontov)
- Vprašaj se, ali si srečen, in že nisi več. (John Stuart Mill)
- Ne moremo biti vsi srečni, ne moremo biti vsi bogati, ne moremo vsi imeti srečne usode ... Nekateri morajo jokati, da se lahko drugi smejiijo bolj od srca. (Jean Rhys)
- Nikogar ne razglasi za srečnega, dokler ne umre. (Solon)
- Nekateri izgubijo, kadar dobijo, drugi dobijo, kadar izgubijo. (Nemški)
- Ne misli na to, kako boš dobil, marveč na to, kako ne bi izgubil. (Japonski)
- Dobitek in zgubitek se na istih sankah vozita. (Češki)
- Velik dobiček, velika prevara. (Nemški)
- Lahki dobički obtežijo denarnico. (Nizozemski)
- Če si pol izgubil in potem nehal igrati, si veliko dobil. (Armenski)
- Kocka je otrokskoposti in oče obupa. (Franconski)
- Kockanje in kraja sta slaba poklica, kajti prvi svojega gospodarja uniči, od drugega pa gospodar umre. (Francoski)
- Kockarji nosijo denarnice drug k drugemu. (Nemški)
- Plačaj dobremu igralcu, da bo dobro igral, še raje plačaj slabemu, da bo nehal. (Danski)
- Varuj se kockarjev in prepira s svojim gospodarjem. (Italijanski)
- Kdor stavi svoj denar na kocko, ga ne sme skrbeti zanj. (Španski)
- Kockarji in dirkalni konji ne trajajo dolgo. (Angleški)

- Ne jezi me, ker moj sin izgublja, ampak ker hoče še naprej igrati. (Angleški)
- Kocka in steklenica izenačujeta ljudi. (Francoski)
- Kocka, postelja, ženska in ogenj niso nikoli z malim zadovoljni. (Italijanski)
- V hazarderjevi hiši nikoli ne manjka žalosti. (Italijanski)
- Danes ti dajem denar od kart, jutri ti ga bom vzel. (Italijanski)
- Ne izgubi tisti, ki izgubi, marveč tisti, ki hoče izgubljeno povrniti. (Italijanski)
- Kwartopirci mešajo karte, vrag pa njim pamet. (Nemški)
- Srečen kockar, ki ga je kocka samo osiromašila. (Nemški)
- Mnogi igralci zgubijo veni uri toliko, kolikor v vsem življenju ne bodo dobili. (Nemški)
- Kockar, ki vse izgubi, spet išče stare prijatelje. (Nemški)
- Hazardirati ni ovce pasti. (Nizozemski)
- Kdor je igral, je beračil in kradel, kdor igra, bo beračil in kradel. (Portugalski)
- Več odkrije ura kockanja kakor leto pogovarjanja. (Portugalski)
- Kadar ima kvartopirec adut, ima tisti, ki ne igra, še močnejšega. (Ruski)
- Kdor igra, utegne dobiti, kdor ne igra, ne more izgubiti. (Ruski)
- Napravi pri igri eno napako, in za seboj bo potegnila sto drugih. (Španski)
- Dobro je, če kockar sprevidi, da se je zakockal. (Turkmenski)



Slika 11: Ženske pri igri. Angleška risba, 1810.

1.7 AKTUALNE IGRE NA SREČO

LOTO

Loto je igra na srečo, ki jo igrajo mnogi naši državljani že mnogo let. To je ena od tistih iger, v kateri lahko sam napišeš svojo srečko. V tej igri sam poizkušaš določiti ali predvideti možen dogodek in to je ustrezno izžrebana kombinacija. Naš sistem lota ima 39 števil s sedmimi izžrebanimi števili. Vseh možnih kombinacij je 15.380.937. Sama številka nam pove, da je sistem zelo širok in zahteva trezen premislek.

Na listku je mreža petih polj s številkami od 1 do 39. Z znakom »x« označite 8 do 17 števil v posameznem polju, z njimi napovedujete katerih 7 števil bo izžrebanih. Pod vsakim poljem je tabela »število x v polju«, v katerem z »X« označite sistem, ki ga želite vplačati. V posamezni tabeli lahko izberete najmanj osem in največ sedemnajst števil. To število pa se mora ujemati s številom »X«, ki ste jih označili v zgornjem polju. Izpolniti morate najmanj eno polje in pripadajočo tabelo.



Slika 12: Sistemski listek za loto

Na listku je mreža petih polj s številkami od 1 do 39. Z znakom »X« označite 8 do 17 števil v posameznem polju, z njimi napovedujete katerih 7 števil bo izžrebanih. Pod vsakim poljem je tabela »število X v polju«, v katerem z »X« označite sistem, ki ga želite vplačati. V posamezni tabeli lahko izberete najmanj osem in največ sedemnajst števil. To število pa se mora ujemati s številom »X«, ki ste jih označili v zgornjem polju. Izpolniti morate najmanj eno polje in pripadajočo tabelo.



Slika 13: Kombinacijski listek za loto

Na listku je mreža desetih polj s števkami od 1 do 39. Z znakom «X» označite sedem števil v posameznem polju, z njimi napovedujete katerih sedem števil bo izžrebanih. Izpolniti morate najmanj eno polje.



Slika 14: Astro listek

Na levi strani listka je šest stolpcev, kjer z znakom »X« napoveste izžrebano številko in sicer:

- Stolpec A – letni čas: označite najmanj eno številko in največ štiri številke
- Stolpec B – dan: označite najmanj eno številko in največ 31 številke
- Stolpec C – mesec: označite najmanj eno in največ 12 številke

Stolpec D – leto: označite najmanj eno številko in največ 100 številk

Stolpec E – dan, noč: označite najmanj eno številko in največ dve številki

Stolpec F – nebesno znamenje: označite najmanj eno in največ 12 številk

Na desni strani listka je kontrolni stolpec, kjer z znakom »X« označite skupno število vseh znakov »X«, ki ste jih naredili v vseh šestih stolpcih, kjer ste napovedali izžrebane številke.



Slika 15: Hitra srečka – Dimnikarček

Odstranite premaz s treh gumbov. Trije enaki zneski pomenijo dobiček v vrednosti enega od treh enakih zneskov.



Slika 16: Hitra srečka – Ku ku



Slika 17: Hitra srečka – 11

Odstranite premaz z enajstih žog. Pravilen odgovor na kviz vprašanje in trije enaki zneski pomenijo dobiček v vrednosti enega od treh enakih zneskov.



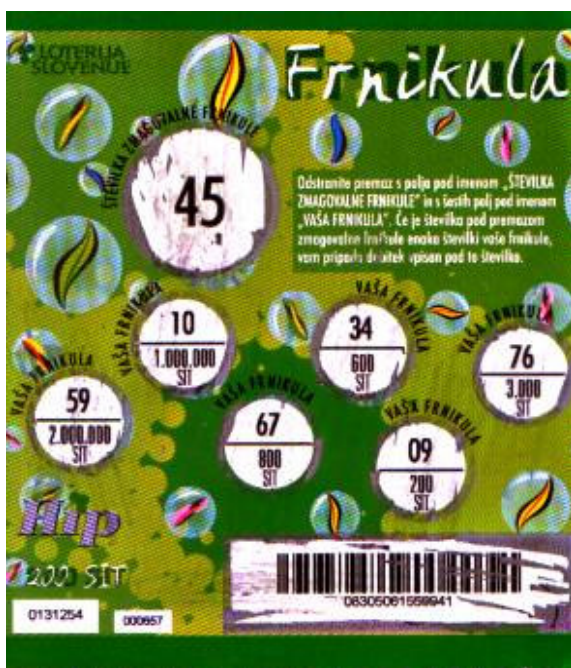
Slika 18: Hitra srečka – Hojladrija

Odstranite premaz. Če ste odkrili tri enake znake, vam pripada v tabeli določen dobiček.



Slika 19: Hitra srečka – Gusar

Če ste pod premazom odkrili eno ali več skrinj, vam pripada v tabeli določen dobitek.



Slika 20: Hitra srečka – Frnikula

Odstranite premaz s polja pod imenom »ŠTEVILKA ZMAGOVALNE FRNIKULA« in s šestih polj pod imenom »VAŠA FRNIKULA«. Če je številka pod premazom z magovalne frnikule enaka številki vaše frnikule, vam pripada dobiček vpisan pod to številko.



Slika 21: Srečka – 3 x 3

0x9 – nobena od devetih izžrebanih števil za vrstice A, B in C

1x3 – tri izžrebane številke v eni vrstici A, B ali C

2x3 – šest izžrebanih števil v dveh vrsticah AB, AC ali BC

3x3 – devet izžrebanih števil za vrstice A, B in C

plus 2 – zadnji dve številki (enica, desetica) serijske številke

plus 3 – zadnji tri številke (enica, desetica, stotica) serijske številke

plus 4 – zadnje štiri številke (enica, desetica, stotica, tisočica) serijske številke

plus 5 – zadnjih pet števil (enica, desetica, stotica, tisočica, desettisočica) serijske številke

plus 6 – šest števil (enica, desetica, stotica, tisočoca, desettisočica, stotisočica) serijske številke



Slika 22: Hitra srečka - Ekspres

2 OPIS RAZISKOVALNEGA PROBLEMA

»Ne misli na to, kako boš dobil, marveč na to, kako ne bi izgubil.« (Japonski)

Otroci se že zelo zgodaj srečujejo z denarjem in seveda preko tega tudi z igrami na srečo. Najprej se seznanijo z igrami na srečo, kjer ni prisoten denar, nato pa jih začnejo zanimati tudi igre na srečo, kjer je glavni dobitek velika količina denarja.

Zanimab nas je predvsem:

- Ali osnovnošolci na predmetni stopnji poznajo katere igre na srečo?
- Ali osnovnošolci že resno igrajo igre na srečo?
- Kje igrajo igre na srečo?
- Kako pogosto igrajo razne igre na srečo?
- Ali so si kdaj že ogledali pravi casino?
- Ali njihovi starši obiskujejo igralnice in igrajo igre na srečo?
- Kakšno mnenje imajo na odnos družbe do iger na srečo?

2.1 HIPOTEZE

Ob pričetku raziskovanja se nama je postavljalo veliko vprašanj v zvezi z igrami na srečo. Kmalu sva ugotovili, da bi raziskovanje vseh zahtevalo od naju preveč časa, zato sva se omejili le na nekatera vprašanja.

Hipoteze so:

- Večina osnovnošolcev predmetne stopnje že igra igre na srečo.
- Večina tistih, ki igrajo igre na srečo, igrajo pri prijateljih.
- Igre na srečo igrajo vsak dan.
- Za igranje so jih navdušili prijatelji in vrstniki.
- Večina učencev še ni obiskala casinoja
- Učenci predmetne stopnje nimajo želje obiskovati igralnic.
- Če starši obiskujejo casino in igrajo igre na srečo, to bistveno vpliva na njih.

2.2 RAZISKOVALNE METODE

2.2.1 Delo z literaturo

Ena temeljnih metod vsakega raziskovalnega dela je iskanje in uporaba ustrezne literature. Večino literature sva našli v Osrednji knjižnici Celje in Oddelku za študij, pregledale pa sva tudi nekaj spletnih strani na internetu.

2.2.2 Anketa

Odločili sva se, da bova izvedli anonimno anketo med učenci predmetne stopnje naše šole. Z anonimnostjo ankete sva želeli pridobiti iskrene odgovore in trditve na zastavljene hipoteze. Omejili pa sva tudi starostno razliko med anketiranci, saj sva prepričani, da bi se odgovori učencev nižjih razredov precej razlikovali od odgovorov naših vrstnikov. Anketo sva izvedli na OŠ Hudinja med učenci predmetne stopnje v času razrednih ur. Anketirali sva 150 učencev, in sicer učence od petega do devetega razreda.

2.2.3 Obdelava podatkov

Vse anketne vprašalnike sva pregledali, odgovore nato analizirali in izdelali tabele ter grafe.

3 OSREDNJI DEL

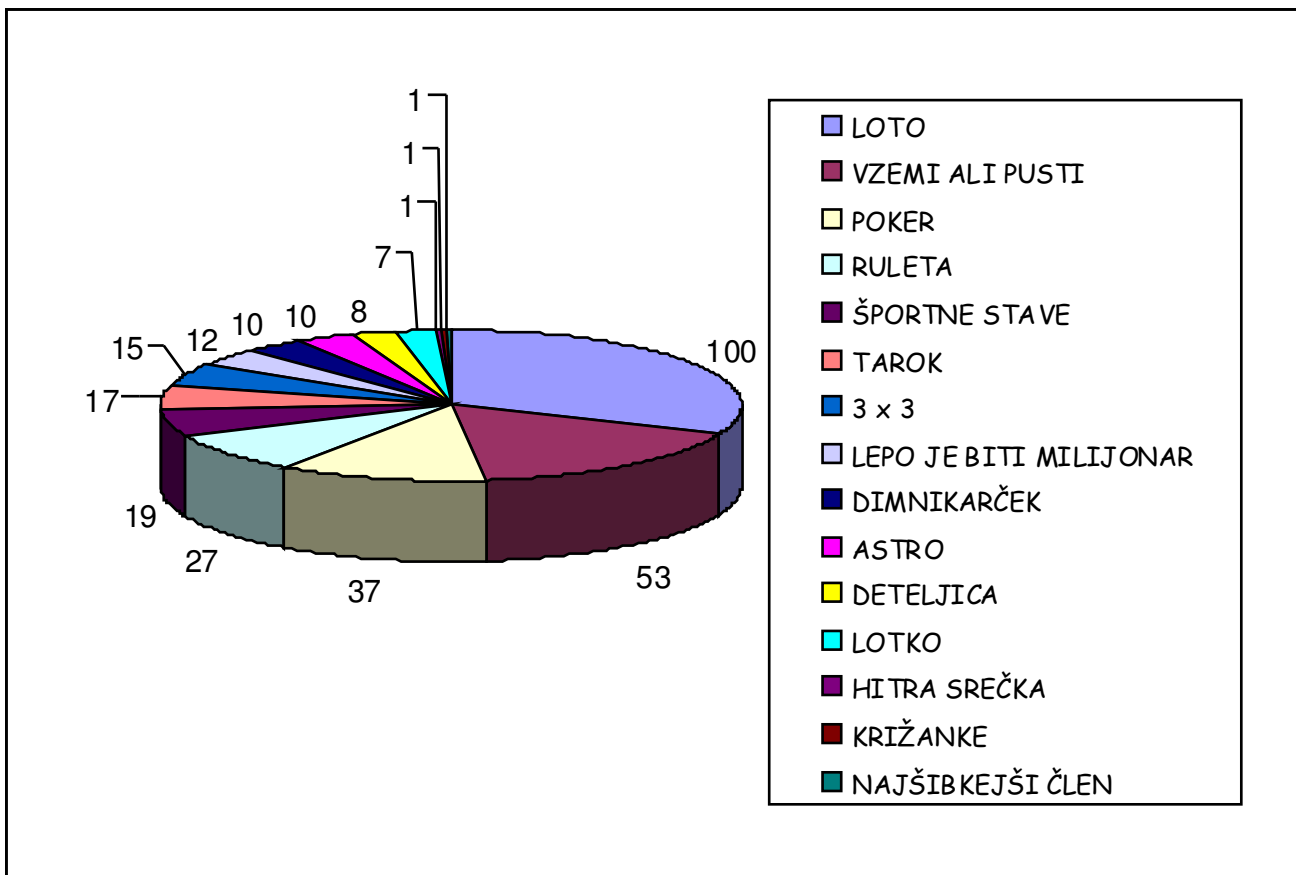
3.1 OPIS RAZISKOVALNIH REZULTATOV

1. Katere igre na srečo poznaš?

Tabela 1

ODGOVOR	ŠTEVILO
LOTO	100
VZEMI ALI PUSTI	53
POKER	37
RULETA	27
ŠPORTNE STAVE	19
TAROK	17
3 x 3	15
LEPO JE BITI MILIJONAR	12
DIMNIKARČEK	10
ASTRO	10
DETELJICA	8
LOTKO	7
HITRA SREČKA	1
KRIŽANKE	1
NAJŠIBKEJŠI ČLEN	1

Graf 1



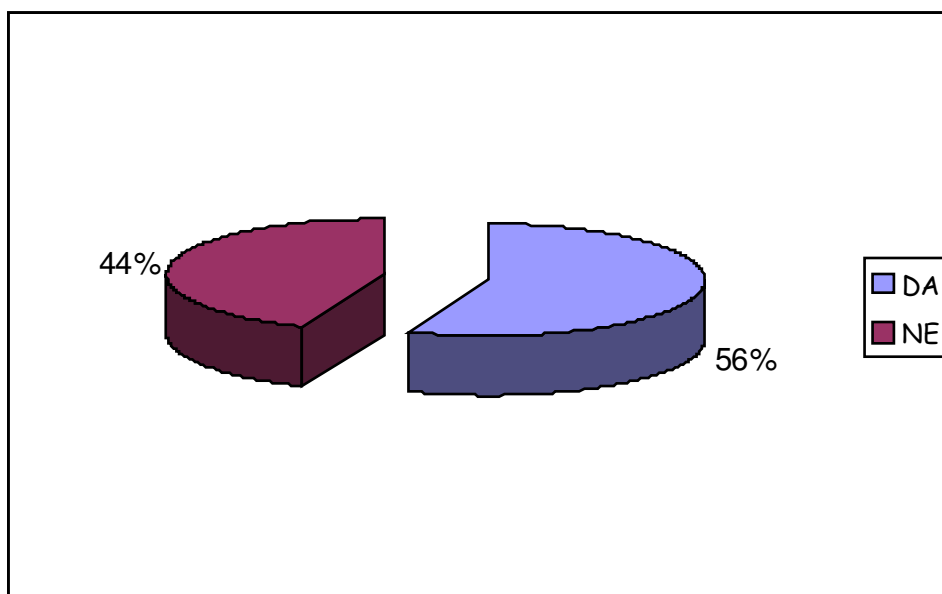
Ugotovili sva, da je poznavanje iger na srečo med učenci dobro, saj je iz odgovorov razvidno, da jih poznajo pravveliko. To pa po najinem mnenju ne pomeni, da jih vse tudi zanimajo. Pravtako sva ugotovili, da največ učencev igra loto. Predvidevava, da igro igrajo s starši in predvsem zaradi ogromnih dobičkov.

2. Ali igraš igre na srečo?

Tabela 2

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
DA	84	56
NE	66	44
SKUPAJ	150	100

Graf 2



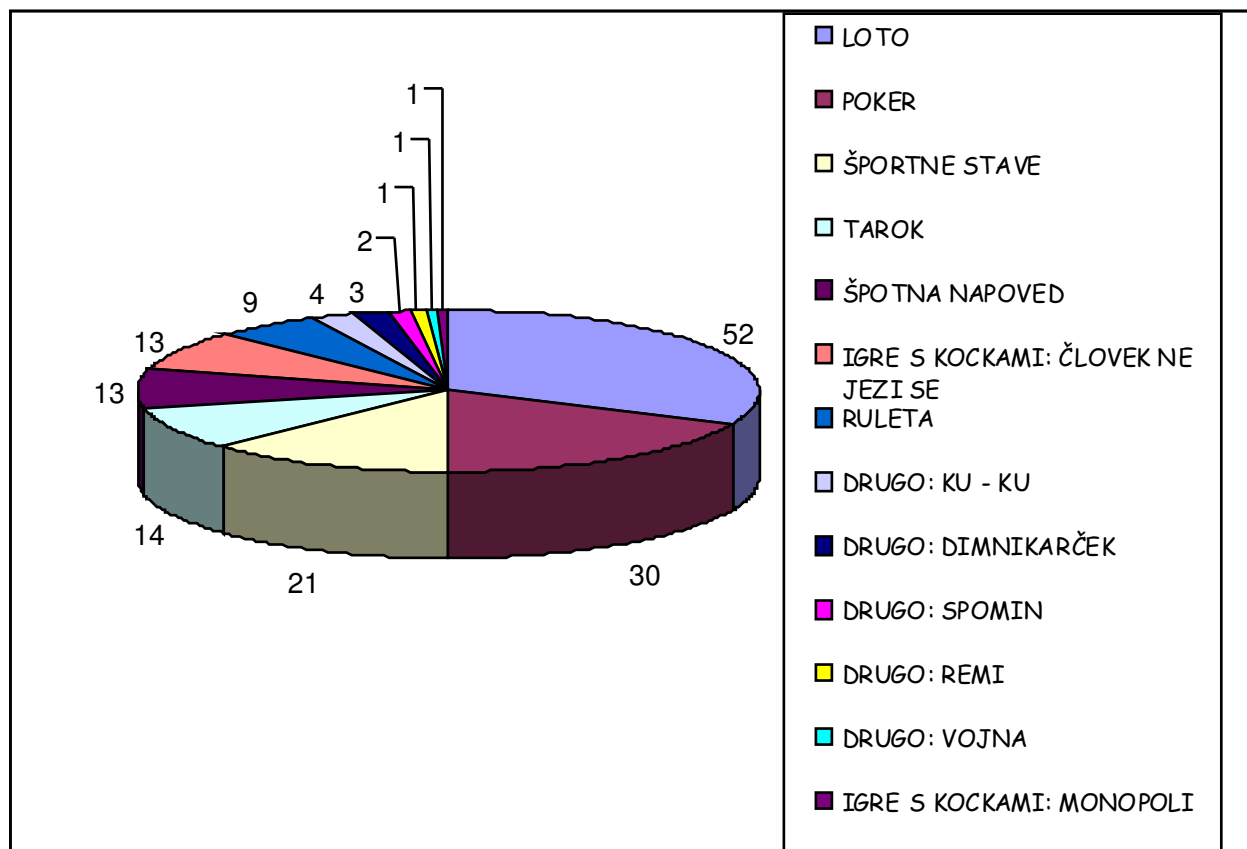
Anketiranih je bilo 150 učencev. Od tega jih 84 igra igre na srečo, ker jih pritegnejo in želijo izvedeti o njih čim več. 66 učencev pa ne igra iger na srečo, saj nimajo veselja do njih.

3. Ali igraš katero od naslednjih iger?

Tabela 3

ODGOVOR	ŠTEVILO
LOTO	52
POKER	30
ŠPORTNE STAVE	21
TAROK	14
ŠPOTNA NAPOVED	13
IGRE S KOCKAMI: ČLOVEK NE JEZI SE	13
RULETA	9
DRUGO: KU - KU	4
DRUGO: DIMNIKARČEK	3
DRUGO: SPOMIN	2
DRUGO: REMI	1
DRUGO: VOJNA	1
IGRE S KOCKAMI: MONOPOLI	1

Graf 3



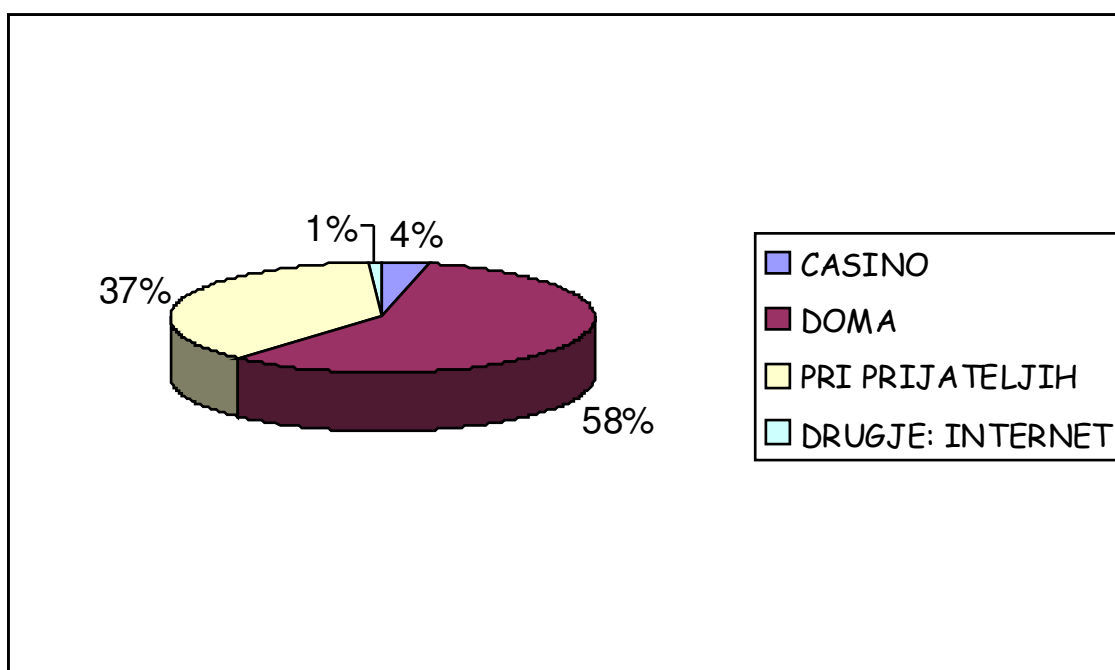
Ponovno sva ugotovili, da največ učencev igra loto. Meniva, da igrajo skupaj s starši zaradi dobrega obveščanja, prav tako pa tudi zaradi ogromnih dobičkov

4. Kje ponavadi igraš igre na srečo?

Tabela 4

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
CASINO	3	4
DOMA	49	58
PRI PRIJATELJIH	31	37
DRUGJE: INTERNET	1	1
SKUPAJ	84	100

Graf 4



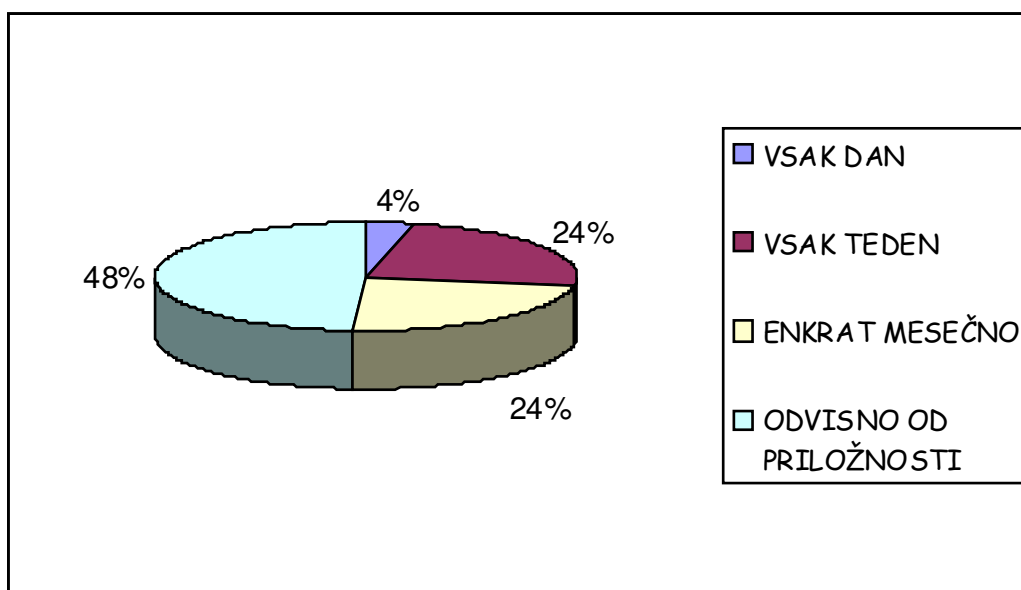
Največ učencev igra igre na srečo doma ali pri prijateljih. Predvidevava, da zaradi prijetnejšega počutja ...Tudi midve radi igrava igre na srečo doma ali pri prijateljih.

5. Kako pogosto igraš igre na srečo?

Tabela 5

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
VSAK DAN	3	3
VSAK TEDEN	20	24
ENKRAT MESEČNO	20	24
ODVISNO OD PRILOŽNOSTI	41	49
SKUPAJ	84	100

Graf 5



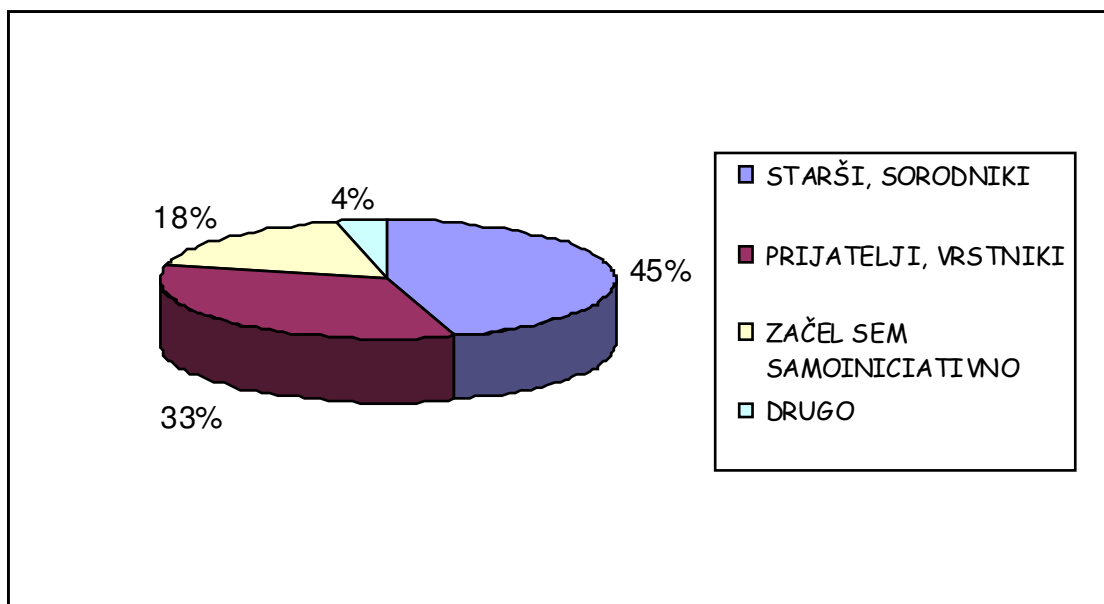
Največ učencev igra igre na srečo vsak teden ali pa enkrat mesečno. Ugotovili sva, da zaradi pomanjkanja časa, saj ga tudi midve nimava dovolj oziroma si ga ne vzameva za prijatelje in druženje z njimi.

6. Kdo te je navdušil za igranje iger na srečo?

Tabela 6

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
STARŠI, SORODNIKI	38	45
PRIJATELJI, VRSTNIKI	28	33
ZAČEL SEM SAMOINICIATIVNO	15	18
DRUGO	3	4
SKUPAJ	84	100

Graf 6



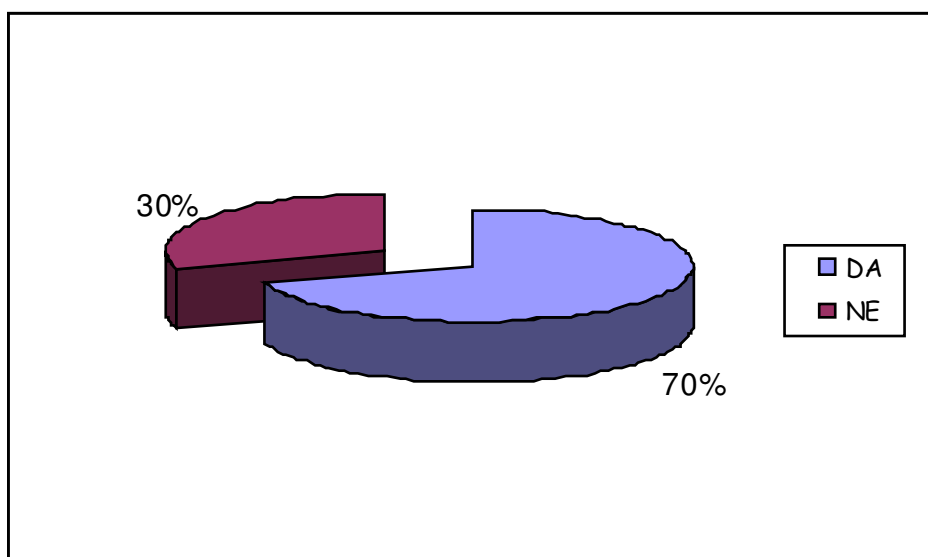
Največ učencev (45%) so navdušili nad igrami na srečo starši in sorodniki, 33% vseh aktivnih učencev pa so navdušili prijatelji in vrstniki.

7. Ali tvoji starši igrajo loto?

Tabela 7

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
DA	105	70
NE	45	30
SKUPAJ	150	100

Graf 7



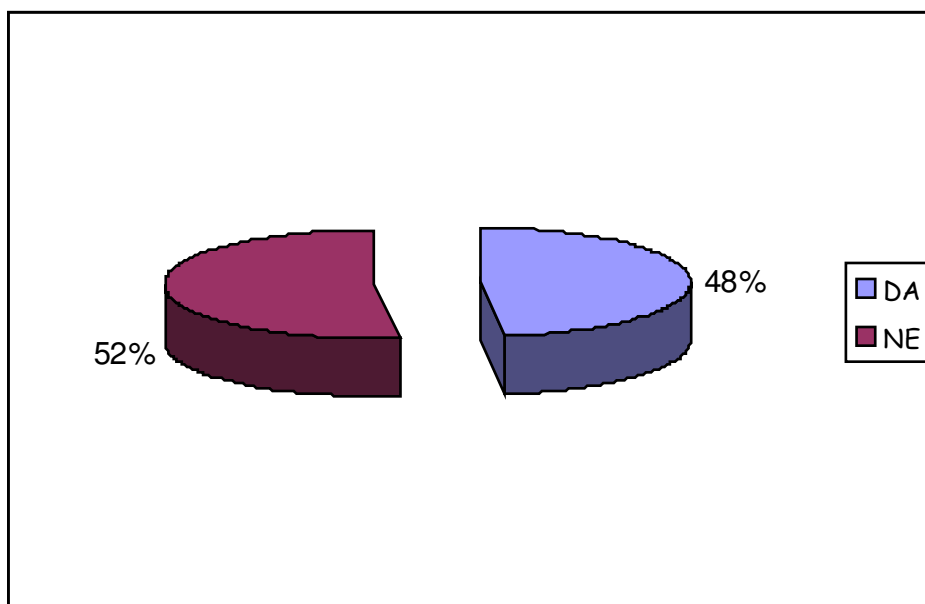
Na vprašanje, če njihovi starši igrajo loto, jih je 70% aktivnih anketiranih učencev pritrdilo. Ugotavljava, da veliko staršev igra loto, s tem pa pritegnejo tudi svoje otroke, tako da ti sodelujejo pri igrah na srečo.

8. Ali si že bil v casinoju?

Tabela 8

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
DA	72	48
NE	78	52
SKUPAJ	150	100

Graf 8



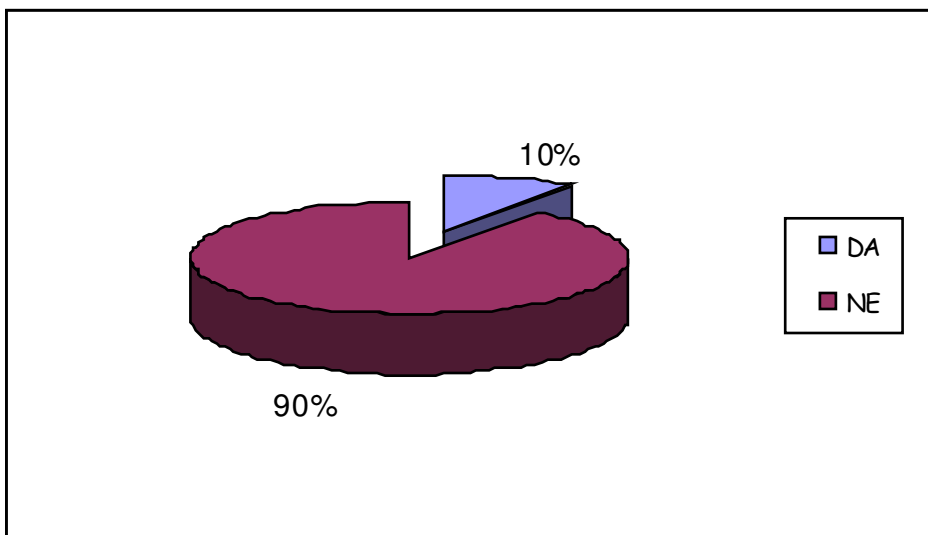
Večina učencev še ni obiskala casinoja, za tistih nekaj, ki so ga obiskali, pa predvidevava, da so imeli kakšen ogled s šolo ali pa nemara z šolo v naravi. Otrokom in mladoletnikom namreč ni dovoljeno zadrževanje v takšnih prostorih.

9. Ali tvoji starši obiskujejo casino?

Tabela 9

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
DA	15	10
NE	135	90
SKUPAJ	150	100

Graf 9



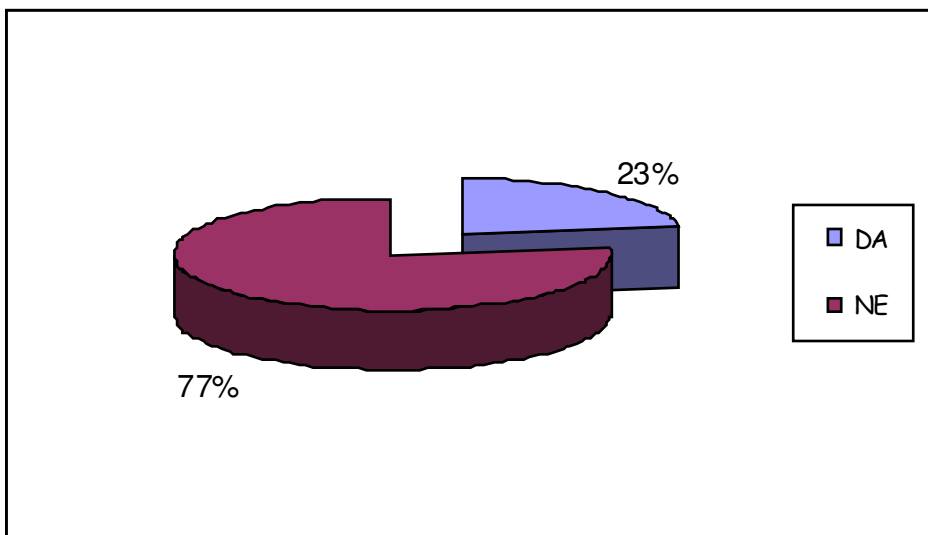
Večina staršev anketiranih učencev ne obiskuje casinoja. Po najinem mnenju zaradi tega, ker so to že preizkusili in ugotovili, da se za te igre potroši preveč denarja.

10. Ali meniš, da to kaj vpliva nate?

Tabela 10

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
DA	34	23
NE	116	77
SKUPAJ	150	100

Graf 10



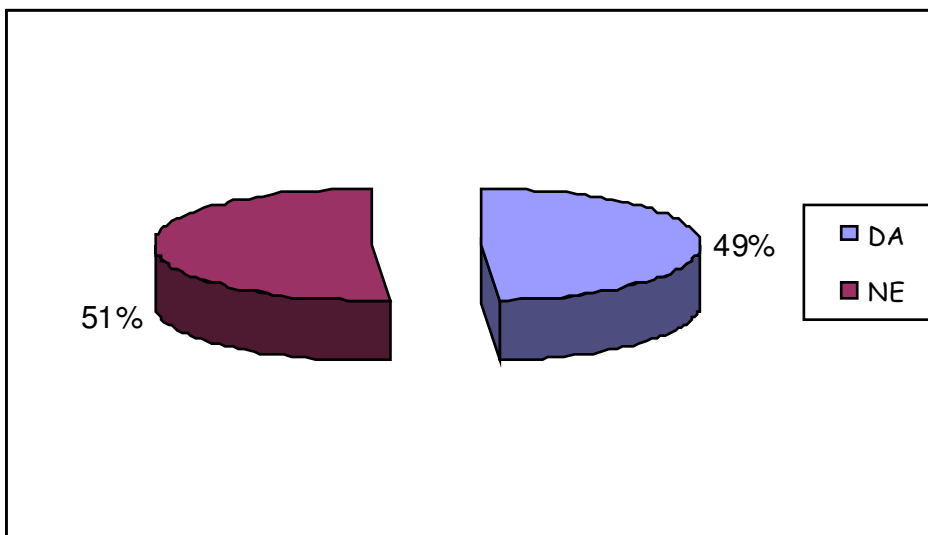
77% učencev je zatrdilo, da obiski njihovih staršev v casinojih ne vplivajo nanje. Meniva, da jih na nek način to lahko tudi pritegne, tako da pričnejo z igranjem iger na srečo.

11. Ali si želiš obiskati casino?

Tabela 11

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
DA	73	49
NE	77	51
SKUPAJ	150	100

Graf 11



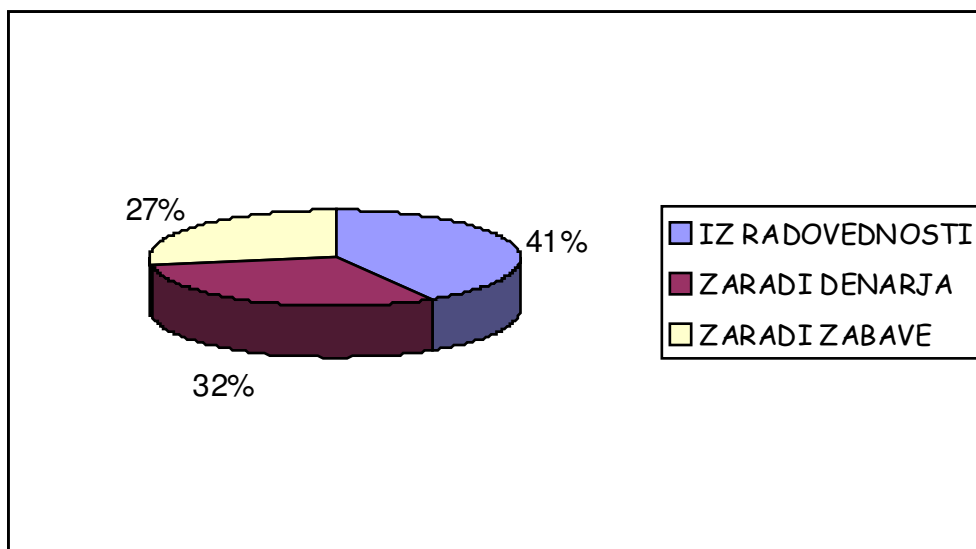
Zanimivo je, da velika večina učencev ne želi obiskati casinoja, saj ga tudi njihovi starši ne obiskujejo.

12. Zakaj si želiš obiskati casino?

Tabela 12

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
IZ RADOVEDNOSTI	30	41
ZARADI DENARJA	23	32
ZARADI ZABAVE	20	27
SKUPAJ	73	100

Graf 12



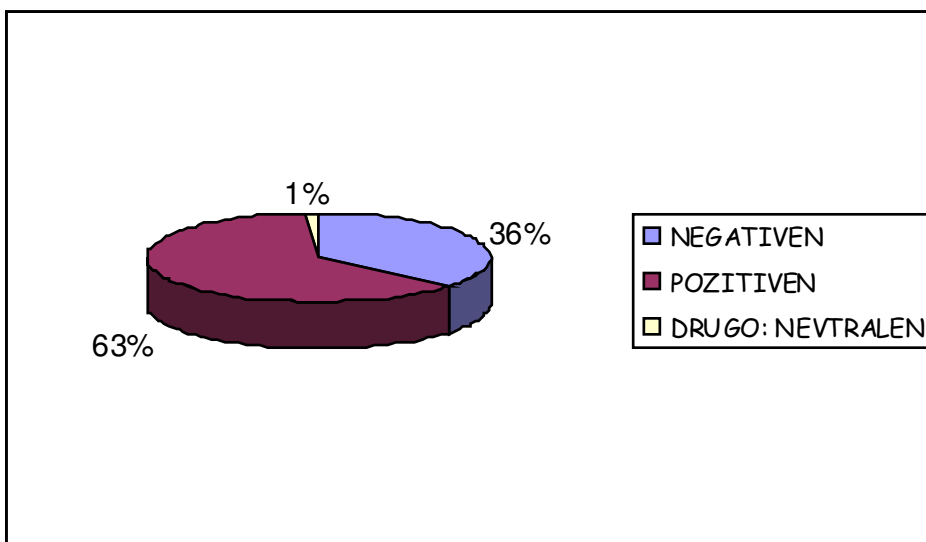
Večina učencev želi obiskati casino zgolj iz radovednosti, ker jih zanima, kako tam potekajo razne igre. Nekaj učencev (32%) bi obiskalo casino zaradi možnega pridobljenega dobička, 27% učencev pa zaradi same zabave, ki jo ponujajo takšne igralnice.

13. Kakšen meniš, je odnos družbe do iger na srečo?

Tabela 13

ODGOVOR	ŠTEVILO	%
NEGATIVEN	54	36
POZITIVEN	94	63
DRUGO: NEVTRALEN	2	1
SKUPAJ	150	100

Graf 13



Večina učencev meni (63%), da je odnos družbe do iger na srečo pozitiven. Predvidevava, da zaradi tega, ker še večina učencev ni obiskala casinija in nimajo negativnih izkušenj.

3.2 DISKUSIJA

Prva hipoteza, da večina osnovnošolcev predmetne stopnje že igra igre na srečo, se je potrdila. Meniva, da učenci že zelo zgodaj pričnejo z igranjem različnih iger na srečo. V prvi vrsti so to karte ali igre s kockami, nato pa se že pridružijo igre, pri katerih nagrada je denar. Veliko učencev je napisalo, da igrajo loto. Predvidevava, da igrajo s pomočjo staršev.

Predvidevanje o tem, kje igrajo osnovnošolci igre na srečo, se ni izkazalo za pravilno, saj večina učencev igra igre na srečo doma (58%), v 37% pa igrajo pri prijateljih. Meniva, da je to zaradi tega, ker skupaj s starši igrajo loto ali kakšno drugo dobičkonosno igro na srečo.

Tretjo hipotezo, ki pravi, da učenci igre na srečo igrajo vsak dan, lahko zavržemo, kajti 49% anketirancev je odgovorilo, da jih igrajo odvisno od priložnosti. Vsak dan jih igra le 3% anketiranih. Najino mnenje je, da učenci res nimajo časa, da bi vsak dan igrali igre na srečo, ampak kadar je priložnost oziroma prijetna družba, jih igra veliko. Dovolj je že kakšna igra s kartami.

Zanimiva je četrta hipoteza, ki pravi, da so jih za igranje navdušili prijatelji in vrstniki. Te hipoteze ne moremo potrditi, saj so večino učencev navdušili starši ali sorodniki (45%), kar ponovno dokazuje, da učenci skupaj s starši »pokukajo« tudi v svet iger na srečo, kot so loto, 3x3, astro ...

Peto hipotezo lahko potrdimo, saj večina učencev še ni obiskala casinoja, vendar si ga je kar velika večina že ogledala (48%). Predvideva, da so obiskali casino v okviru šole ali šole v naravi, saj lahko naslednjo hipotezo, ki pravi, da učenci predmetne stopnje nimajo želje obiskovati igralnic potrdimo.

Učenci so v 51% odgovorili, da ne želijo obiskati igralnic.

Zadnjo hipotezo lahko ovzremo, saj so učenci mnenja, da kljub temu, da starši obiskujejo casino in igrajo igre na srečo, bistveno ne vpliva nanje.

4 ZAKLJUČEK

Pri najinem raziskovalnem delu so naju nekateri rezultati presenetili, večino pa sva predvidevale že v hipotezah.

Med najbolj priljubljenimi igrami je loto. To je razumljivo, saj je loto tedenska stalnica večine Slovenskega prebivalstva, med neigranci pa je poznan zaradi največje medijske odmevnosti.

Pri najini raziskovalni nalogi sva odkrili, da se učenci že zelo zgodaj seznanijo z igrami na srečo. Najprej so to seveda igralne karte, kasneje igre s kockami, še kasneje pa se že pridružijo igre, kjer je dobiček denarna nagrada. Kljub temu meniva, da učenci igre igrajo skupaj s starši, saj so osnovnošolci še premalo zreli, da bi igrali zares.

Otroci se v igri učijo premagovati svoj strah, težave in nasprotnike ter se uveljavljati. Otrok, ki se sveta boji, se rad igra igre, v katerih si lahko »da duška« ali kaznuje svoje namišljene nasprotnike.

Meniva, da so lahko igre na srečo do neke mere zelo koristne, ob enem pa želiva, da bi vsak, ki se napoti na to pot, po njej stopal razumno in trezno.

5 LITERATURA

- Mhelič, D. (1993). Hazard. Koper, Zgodovinsko društvo za južno Primorsko.
- Gradišnik, B. (1993). Igre: Volčje in ovčje - priročnik za hazarderje in proti njim. Ljubljana, Državna založba Slovenije.
- Rozman, S. (1998). Peklenska gugalnica: Kako lahko postanete odvisni od hrane, seksualnosti, dela, iger na srečo, nakupovanja ter zadolževanja, sanjarenja in televizije, duhovnosti, odnosov ... in kako se tega rešite. Ljubljana, Vale-Novak.
- Vrhovec, I. (2004). Utrinki: 500 in ena misel znamenitih osebnosti. Ljubljana, Založba Ved.
- Radić, T. (1996). Vox popoli – zlata knjiga pregovorov vsega sveta. Ljubljana, Založba Mladinska knjiga.
- Grabar, R. (2002). Loto sistemi in športna napoved: Kako izdelam sistem za loto in športno napoved? Ljubljana, samozaložba.
- Snoj, J. (1997). Loto sistemi. Ljubljana, samozaložba.

PRILOG A – anketni vprašalnik**IGRE NA SREČO**

S pomočjo ankete, ki je pred tabo, želimo dobiti odgovore na nekatera vprašanja v zvezi z igrami na srečo. Prosimo, da odgovarjaš iskreno, saj je tvoja anonimnost zagotovljena. Pri večini vprašanj obkroži ustrezne odgovore, pri nekaterih pa jih zapiši na pripravljeno mesto. Za tvoje sodelovanje se ti lepo zahvaljujemo.

1. Katere igre na srečo poznaš?

2. Ali igraš igre na srečo?

a) da b) ne

3. Ali igraš katero od naslednjih iger (možnih je več odgovorov)?

- a) poker
- b) tarok
- c) kakšno igro s kockami (če da, katero: _____)
- d) ruleta
- e) loto
- f) športna napoved
- g) športne stave
- h) drugo:

4. Kje ponavadi igraš igre na srečo?

- a) casino
- b) doma
- c) pri prijateljih
- d) drugje: _____

5. Kako pogosto igraš igre na srečo?

- a) vsak dan
- b) vsak teden
- c) enkrat mesečno
- d) odvisno od priložnosti

6. Kdo te je navdušil za igranje iger na srečo?

- a) starši, sorodniki
- b) prijatelji, vrstniki
- c) začel sem samoiniciativno
- d) drugo: _____

7. Ali vaši starši igrajo loto?

- a) da
- b) ne

8. Ali si že bil v casinoju?

- a) da
- b) ne

9. Ali tvoji starši obiskujejo casino?

- a) da
- b) ne

10. Ali meniš, da to kaj vpliva nate?

- a) da
- b) ne

11. Ali si želiš obiskati casino?

- a) da
- b) ne

12. Če si na prejšnje vprašanje odgovoril z da: Zakaj si želiš obiskati casino?

13. Kakšen meniš, je odnos družbe do iger na srečo?

- a) negativen
- b) pozitiven
- c) drugo:

HVALA ZA SODELOVANJE!