**Индустрия азарта**

**Игорный бизнес в США**

Два десятилетия назад азартные игры были разрешены лишь в двух штатах США, а в остальных 48-ми запрещены законом. Ныне ситуация изменилась на 180 градусов: в 48 штатах в той или иной форме азартные игры (карты, тотализатор, игровые автоматы и т.д.) разрешены, и лишь в двух штатах (Гавайи и Юта) азартные игры запрещены полностью.

В ряде штатов игорный бизнес научился обходить юридические препятствия. К примеру, законодательства штатов Иллинойс, Миссури, Луизиана и Айова запрещают играть в азартные игры на земле штата. Запрет был изящно обойден – в качестве казино стали использовать огромные баржи, формально находящиеся в воде, а не на земле.

Восемь из десяти американцев считают, что в казино нет ничего плохого, и их следует полностью легализовать. В 1998 году жители США потратили на ставки примерно 50 млрд долл. – больше, чем они потратили на покупку музыкальных записей, посещение кинотеатров, стадионов и парков отдыха.

Более 60% американцев в 2001 году играли на деньги. За двадцать лет ставки американцев выросли на 2 800% – с 17 млрд до 482 млрд долл. По данным 1996 года (подсчеты проведены профессором Нельсоном Роуз) 2,5 млн американцев обладают патологической страстью к игре. У 3 млн есть серьезные психологические проблемы в этом плане. Еще 15 млн человек находятся в «группе риска». Таким образом, примерно каждый десятый взрослый житель США находится в психологической зависимости от азартных игр. В результате исследования, проведенного университетом штата Иллинойс, стало известно, что более половины дохода казино и лотерей приносят люди с подобными психологическими проблемами.

Игорный бизнес приносит больше дохода, чем киноиндустрия, организация спортивных шоу, продажа музыкальных записей и билетов на морские круизы вместе взятые. В год казино США зарабатывают примерно 70 млрд долл. По данным Североамериканской ассоциации лотерей, в 2001 году было продано лотерейных билетов почти на 39 млрд долл. – то есть, в среднем, каждый американец, включая младенцев и глубоких стариков, потратил на покупку лотерейных билетов 157долл.

По данным Center for Responsive Politics, в 2001 году на лоббирование своих интересов игорный бизнес потратил более 7 млн долл., в 2000 году – более 11 млн долл. Индустрия азарта способна в кратчайшие сроки окупать инвестиции. К примеру, в 1978 году Атлантик-Сити стал вторым (после Лас-Вегаса) городом в США, где были разрешены казино. Стоимость строительства и запуска первого казино Resorts International составила чуть более 45 млн долл. Уже в 1996 году годовой оборот этого казино составлял почти 225 млн долл.

Индустрия азарта превратила Лас-Вегас, основанный мафией и построенный посредине пустыни, в наиболее быстро растущий город США. Индустрия игорных игр позволила невероятно развить гостиничный бизнес в Лас-Вегасе. Одним из крупнейших мировых туристических центров несколько десятилетий остается Нью-Йорк. Однако Нью-Йорк почти вдвое уступает Лас-Вегасу по числу гостиничных номеров. Общенациональный опрос, проведенный Ассоциацией туризма США, показал, что 38% американцев хотя бы раз побывали в Лас-Вегасе. В среднем, каждый посетитель столицы азартных игр США проводит в нем 4 дня. В 1996 году Лас-Вегас принял рекордное число гостей – 29,6 млн. Девять из десяти туристов играли в азартные игры. В среднем, каждый игрок провел в казино 4 часа и потратил на игру более 580 долл. В результате, штат Невада, на территории которого располагается Лас-Вегас, постоянно занимает 5...6 места среди штатов США, где туристы оставляют максимум денег\*. Необходимо отметить, что в Неваде практически нет достопримечательностей, которые могут заинтересовать туристов. Индейские резервации получили право создавать казино в 1998 году. Уже в 2001 году индейцы заработали на любителях азартных игр 12,7 млрд долл. – их опережают лишь игорные дома Лас-Вегаса. Из 562 индейских племен, 201 устроили в резервациях казино.

\* В США крупнейший выигрыш в лотерею был зафиксирован в 2001 году – 90 млн долл. Рекордный выигрыш в онлайн казино (июнь 2002 года) составил примерно 560 тыс. долл.

Однако в бочке меда есть большая ложка дегтя. В странах, где действуют казино, уровень преступности примерно на 8% выше, чем в странах, где азартные игры запрещены законом. После начала игорного бизнеса в Атлантик-Сити число преступлений в этом городе увеличилось вдвое. В районах, где открыты казино, совершается примерно на 80% больше преступлений, чем в среднем по стране. Если в целом по США уровень преступности в последние годы снижается, то в центрах игорного бизнеса преступность, наоборот, растет. Кроме того, казино не лучшим образом влияет на местный бизнес. В США прослеживается четкая закономерность: если в городе открываются игорные дома, то за этим следует массовое банкротство мелких бизнесов (кафе, ресторанов, магазинов, агентств недвижимости и т.д.). Штаты США, среди населения которых наиболее высок процент азартных игроков, лидируют по числу банкротств.

**История азартных игр**

Абсолютно все игры использовались для того, чтобы делать ставки и выигрывать. Даже невинные «крестики-нолики», изобретенные в Западной Европе примерно в XI веке, изначально были азартной игрой. Азартные игры стали неотъемлемой частью цивилизации и одним из наиболее распространенных человеческих пороков.

7 век до н.э. Обнаружены первые кубики с нанесенными цифрами. Возможно, они использовались для игры в кости.

5 век до н.э. В Греции впервые сформулированы правила тотализатора.

4 век до н.э. В Греции играют в игру, правила которой схожи с бильярдом. Первый бильярдный стол был создан во Франции в XV веке. Наиболее распространенная ныне бильярдная игра «снукер» была изобретена британскими офицерами в Индии в конце XIX века.

3 тыс. лет до н.э. Независимо друг дот друга игры возникают у различных цивилизаций. В Месопотамии (город Ур) играют «Королевскую игру Ура». В Египте появляется игра «Сенет».

2 300 год до н.э. Первое письменное упоминание об азартной игре – ставки на конских бегах. (Китай).

2 тыс. лет до. н.э. В Китае изобретают игру «Вей-Ци», которая стала популярной в мире под своим японским названием «Го» (в Японию она попала лишь через 2.5 тыс. лет). В Египте появляется игра «Волки и шакалы», правила которой напоминают популярную игру «Волк и овцы», в которую можно играть на шахматной доске.

1...4 тыс. лет до н.э. Предположительно в Египте изобретают игры «Моррис» и «Манкала». Моррис – первая стратегическая игра в истории человечества, ее поле и правила чем-то напоминают «Монополию». Манкала и ныне популярна в арабском мире.

1 век до н.э. В Риме устраиваются первые лотереи. В Китае начато использование лотерей для сбора средств в казну (на строительство Великой Китайской стены).

1 г. н.э. Римский император Клавдий играет в «Табулу» – ныне эта игра известна, как «Нарды».

4 век н.э. В Скандинавии изобретают «Хнефатафл». Возможно эта игра является прародителем или родственником ирландской игры «Тавлбрд» и французской «Фидчелл» (появились в Х веке). В Великобритании была обнаружена доска и фигурки для игры в Тавлбрд (чем-то напоминают известную игру «Солитер»). Точные правила игры неизвестны. Доказано, что эти игры были невероятно популярны у европейцев до появления шахмат, которые пришли в Европу примерно в XI веке.

7 в н.э. Первое упоминание о шахматах.

IХ в н.э. В Китае изобретают игру «Маджонг». Через Индию и Персию она попала в Европу, где превратилась в «Домино».

1283 год. Король Леона и Кастилии (ныне Испания) Альфонсо Х создает первую игорную энциклопедию «Книгу Игр», в которой описаны правил шахмат, нард, морриса и ныне забытой игры «Алькерке».

1371 год. В Испании изобретены карты. В Италии начато использование карт «Таро».

1480 год. Во Франции карты получают «рубашку» – одинаковый рисунок на внешней стороне. Изобретена карточная игра «Нодди» (ныне она известна, как «Криббедж»).

1500-е годы. Первое упоминание о шашках. Изобретена игра «Солитер» (в СССР она продавалась под названием «Тактика»).

1530 год. Во Флоренции появляются цифровые лотереи (каждый билет имел персональный номер, который определялся по жребию) с денежными призами.

1600 – е годы. Во Франции изобретена рулетка. Традиция называет «отцом рулетки» известного математика Блеза Паскаля, хотя существуют сведения, что рулетка ранее появилась в Китае или Индии.

1700-е годы. Во Франции появляется карточная игра «Блэк Джек» («Очко»). Современное домино появляется в Италии.

1800-е годы год. Изобретены бридж, вист (годы создания неизвестны) и покер (1836 год).

1850-е годы. В Европе появляются китайские шашки.

1861 год. В Монте-Карло открывается первое казино.

1896 год. В США созданы первые игровые автоматы с денежными выигрышами – «однорукие бандиты».

1900 год. Появление «Монополии». Первая версия продавалась под названием «Игра землевладельца».

1950 год. В Японии опубликованы правила игры «Отелло». В мире прижилось другое ее название «Реверси».

1997 год. В Интернете появляется первое онлайн-казино. Ныне в мире действуют примерно 1,8 тыс. интернет-казино, большинство из них базируется в государствах Карибского моря. По оценкам консалтинговой фирмы Bear, Stearns & Co, в 2002 году доход интернет-казино составит 3,5 млрд долл., а в 2003 году достигнет 4,2 млрд долл. Примерно 60% своего дохода виртуальные игорные дома получают за счет игроков, живущих в США – при этом на территории самих Соединенных Штатов азартные игры в сети запрещены.