

**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΓΝΙΑ:
ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΝΟΜΟ ΛΑΚΩΝΙΑΣ**

του Γεώργιου Σουλτάνη

**Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία που υποβάλλεται
στο καθηγητικό σώμα για τη μερική εκπλήρωση των υποχρεώσεων
απόκτησης του μεταπτυχιακού τίτλου του Μεταπτυχιακού Προγράμματος
«Οργάνωση και Διοίκηση Αθλητικών Οργανισμών και Επιχειρήσεων» του Τμήματος
Οργάνωσης και Διαχείρισης Αθλητισμού του Παν/μίου Πελοποννήσου
στην κατεύθυνση «Οργάνωση & Διοίκηση Αθλητικών Οργανισμών & Επιχειρήσεων»**

**Σπάρτη
2018**

Εγκεκριμένο από το Καθηγητικό σώμα:

1ος Επιβλέπων: Αλεξόπουλος Παναγιώτης, Αν. Καθηγητής

2ος Επιβλέπων: Κριεμάδης Αθανάσιος, Καθηγητής

3ος Επιβλέπων: Ιωάννης Δουβής, Καθηγητής

Υπεύθυνη Δήλωση

Με ατομική μου ευθύνη και γνωρίζοντας τις κυρώσεις που προβλέπονται από τις διατάξεις του άρθρου 14 της παραγράφου 2 (Διαγραφές Μεταπτυχιακών Φοιτητών) του Κανονισμού Λειτουργίας Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών, δηλώνω υπεύθυνα ότι για τη συγγραφή της Μεταπτυχιακής Διπλωματικής μου Εργασίας (ΜΔΕ) δεν χρησιμοποίησα ολόκληρο ή μέρος έργου άλλου δημιουργού ή τις ιδέες και αντιλήψεις άλλου δημιουργού χωρίς να γίνεται αναφορά στην πηγή προέλευσης (βιβλίο, άρθρο από εφημερίδα ή περιοδικό, ιστοσελίδα κλπ.).

Ημερομηνία: 04/06/2018

Ο Δηλών

Σουλτάνης Γεώργιος

(Υπογραφή)

Copyright © Σουλτάνης Γεώργιος, 2018

Με επιφύλαξη κάθε δικαιώματος. All rights reserved.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Οι απόψεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σε αυτό το έγγραφο εκφράζουν τον συγγραφέα και δεν πρέπει να ερμηνευθεί ότι αντιπροσωπεύουν τις επίσημες θέσεις του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου του Τμήματος Οργάνωσης και Διαχείρισης Αθλητισμού.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σουλτάνης Γεώργιος: Ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια: το προφίλ των παικτών στο νομό Λακωνίας.

(Με την επίβλεψη του Παναγιώτη Αλεξόπουλου, Αναπληρωτή Καθηγητή)

Δύο εξαιρετικά δημοφιλείς μορφές ψυχαγωγίας, το διαδίκτυο και η αρχαία τέχνη των τυχερών παιχνιδιών, έχουν συνδυαστεί για να δημιουργήσουν ένα δυναμικό κλάδο σηματοδοτώντας την απαρχή μιας νέας εποχής στις δραστηριότητες της βιομηχανίας των τυχερών παιχνιδιών και της παγκόσμιας οικονομίας. Η ραγδαία ανάπτυξη των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών, με έντονους ρυθμούς, δίνει το έναυσμα τους ερευνητές του οικονομικού πεδίου να ασχοληθούν σοβαρά μαζί τους, αναλύοντας τόσο τους λόγους της εκρηκτικής πορεία προς την κορυφή της παγκόσμιας οικονομίας, όσο και τα κίνητρα που οδηγούν παραδοσιακούς και νέους παίκτες προς την κατεύθυνση του διαδικτυακού στοιχηματισμού. Στην παρούσα εργασία πραγματοποιείται η προσπάθεια να σκιαγραφηθεί και να αποτυπωθεί σε όσο δυνατόν καλύτερο βαθμό το προφίλ των παικτών ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών στο νομό Λακωνίας. Σε πρώτη φάση, με την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας, στοιχειοθετείται ο ρόλος και τα χαρακτηριστικά των τυχερών παιχνιδιών στην καθημερινότητα του ανθρώπου, τόσο σήμερα όσο και διαχρονικά. Ταυτόχρονα, η σύντομη έρευνα στην αντίστοιχη βιβλιογραφία, σε ένα μικρό αριθμό διαθέσιμων ερευνητικών προσπαθειών σε διευρυμένη και παγκόσμια κλίμακα, δημιουργεί μικρά συγκρίσιμο δείγματα που μας βοηθούν κατά τη σκιαγράφηση του προφίλ των παικτών των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών. Η διεξαγωγή της έρευνας πραγματοποιήθηκε με τη μέθοδο του ερωτηματολογίου σε ένα δείγμα 109 ατόμων που κατοικούν στο νομό Λακωνίας. Κατά την ανάλυση των αποτελεσμάτων εξετάζονται τα συγκριτικά δημογραφικά χαρακτηριστικά των παικτών, οι συνήθειες και οι επιλογές τους, η στοιχηματική τους συμπεριφορά και μοτίβα του παιχνιδιού τους, τα κίνητρα επιλογής μιας διαδικτυακής σελίδας τυχερών παιχνιδιών, καθώς και επίπεδο ικανοποίησης του χρήστη αυτών, οδηγώντας μας σε στιβαρά συμπεράσματα σχετικά με το προφίλ των παικτών στο νομό Λακωνίας.

Λέξεις κλειδιά: τυχερά παίγνια, διαδικτυακός στοιχηματισμός, προφίλ παικτών τυχερών παιχνιδιών, κίνητρα στοιχηματισμού στο διαδίκτυο, νομός Λακωνίας.

ABSTRACT

Soultanis Georgios: Online gambling: players' profile in the prefecture of Laconia.
(With the supervision of Panagiotis Alexopoulos, Associate Professor)

Two extremely popular forms of entertainment, the Internet and the ancient art of gambling, have been combined to create a dynamic line of business that marks the beginning of a new era in the activities of the gaming industry and the global economy. The rapid growth of electronic gambling, in a strong rhythm, sparks the economic researchers to seriously deal with it, analyzing both the reasons for the explosive progress to the top of the global economy, as and the incentives motivating traditional and new players in the direction of online betting. In this work is carried out the attempt to sketch and imprint the profile of electronic gambling players in the prefecture of Laconia in the best possible degree. As a first step, reviewing literature documents the role and characteristics of gambling in the everyday life of man, now and throughout the ages. At the same time, a short research in the relevant literature, in a small number of available research endeavors on an expanded global scale, creates little comparable samples that help us to outline the profile of online gambling players. The survey was conducted using the questionnaire method in a sample of 109 people who reside in the prefecture of Laconia. During analyzing the results, we examine the players' comparative demographic characteristics, their habits and their choices, their behavior and betting patterns, the incentives motivating them to select an online gambling page, as well as user's satisfaction level in them, leading us to robust conclusions about the profiles of the players in the prefecture of Laconia.

Keywords: gambling, online betting, profiles of gambling players, internet betting incentives, prefecture of Laconia.

Αντί προλόγου...

**«Το δεύτερο καλύτερο πράγμα, μετά από το να παίζεις και να κερδίζεις,
είναι να παίζεις και να χάνεις»**

Nick the Greek (Νίκος Δάνδολος)
Επαγγελματίας παίκτης τυχερών παιχνιδιών

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<i>ΠΕΡΙΛΗΨΗ</i> -----	<i>IV</i>
<i>ABSTRACT</i> -----	<i>V</i>
<i>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ</i> -----	<i>VII</i>
<i>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ</i> -----	<i>IX</i>
<i>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ</i> -----	<i>XI</i>
<i>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ</i> -----	<i>XIII</i>
<i>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</i> -----	<i>I</i>
Θεωρητικό υπόβαθρο-----	1
Διατύπωση του προβλήματος-----	2
Σκοπός της έρευνας-----	3
Σημαντικότητα της έρευνας-----	5
Ερευνητικές υποθέσεις-----	6
<i>ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ</i> -----	<i>7</i>
Ορισμός των τυχερών παιγνίων-----	7
Ιστορική αναδρομή στα τυχερά παίγνια-----	8
Η Αγορά των Τυχερών Παιγνίων-----	9
Διαδίκτυο και τυχερά παίγνια-----	11
Σύντομη ιστορία των ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων-----	12
Λόγοι εξάπλωσης των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων-----	15
Νομικό Πλαίσιο και καθεστώς αδειοδοτήσεων-----	19
Θέματα διασφάλισης της ακεραιότητας του αθλητισμού από τις υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών-----	24
Είδη στοιχημάτων δυνητικά επικίνδυνων για την ακεραιότητα του αθλητισμού.-----	28
Αμεροληψία και διαφάνεια της υπηρεσίας του ζωντανού στοιχηματισμού-----	30
Η αγορά των τυχερών παιχνιδιών στην Ελλάδα-----	33
Η αγορά των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών στην Ελλάδα-----	36

Ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια και κίνδυνοι εθισμού -----	38
Βιβλιογραφική ανασκόπηση του προφίλ των παιχτών και των κινήτρων επιλογής των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων -----	40
ΜΕΘΟΔΟΣ -----	43
Σχεδιασμός του ερευνητικού εργαλείου -----	44
Δείγμα και διαδικασία συλλογής δεδομένων -----	46
Επιλογή προγράμματος για τη στατιστική επεξεργασία δεδομένων -----	47
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ -----	50
Συγκριτικά δημογραφικά χαρακτηριστικά των παικτών τυχερών παιχνιδιών -----	51
Συνήθειες και μοτίβα επιλογών των χρηστών διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών -----	58
Στοιχηματική συμπεριφορά - επιλογές και μοτίβα παιχνιδιού -----	69
Κίνητρα επιλογής των διαδικτυακών σελίδων τυχερών παιχνιδιών και επίπεδο ικανοποίησης των χρηστών τους-----	79
ΣΥΖΗΤΗΣΗ/ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ -----	87
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ -----	92
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι Ερωτηματολόγιο -----	97

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1. Ακαθάριστα έσοδα της αγοράς τυχερών παιγνίων ως ποσοστό του συνολικού ακαθάριστου εγχώριου προϊόντος (ΑΕΠ) σε Ευρωπαϊκή Ένωση (EU28) και Ελλάδα για το 2015. Πηγή: Eurostat και European Gaming & Betting Association. -----	35
Πίνακας 2. Δαπάνη για τυχερά παίγνια ανά άτομο ηλικίας μεγαλύτερης των δεκαοκτώ ετών (>18), για την Ελλάδα και τους EU28. Πηγή: Eurostat και Ελληνική Στατιστική Αρχή. -----	35
Πίνακας 3. Εταιρείες που έχουν αδειοδοτηθεί για τη διενέργεια τυχερών παιγνίων μέσω διαδικτύου στην Ελλάδα, με βάση το μεταβατικό καθεστώς της παραγράφου 12 του άρθρου 50 του ν.4002/2011 (Α 180).-----	36
Πίνακας 4. Συγκριτικά δημογραφικά χαρακτηριστικά των διαδικτυακών και μη παικτών τυχερών παιχνιδιών στο Νομό Λακωνίας. -----	57
Πίνακας 5. Κατανομή του δείγματος με βάση τη συμμετοχή η μη σε διαδικτυακά τυχερά παίγνια τον τελευταίο χρόνο.-----	58
Πίνακας 6. Κατανομή του δείγματος με βάση τη συμμετοχή η μη σε τυχερά παίγνια εκτός διαδικτύου τον τελευταίο χρόνο.-----	59
Πίνακας 7. Κατανομή του δείγματος με βάση τον πάροχο στον οποίο επιλέγει να παίζει περισσότερο τυχερά παιχνίδια.-----	59
Πίνακας 8. Κατανομή του δείγματος με βάση τον χρόνο που παίζουν διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια. ----	60
Πίνακας 9. Κατανομή του δείγματος με βάση τον αριθμό των διαφορετικών ιστοσελίδων στις οποίες έχει στοιχηματίσει κατά τον τελευταίο χρόνο. -----	61
Πίνακας 10. Κατανομή του δείγματος με βάση τη συχνότητα που στοιχηματίζει στο διαδίκτυο. -----	62
Πίνακας 11. Κατανομή του δείγματος με βάση τη συχνότητα στοιχηματισμού στο διαδίκτυο σε συνάρτηση με την ηλικία των ερωτηθέντων.-----	62
Πίνακας 12. Κατανομή του δείγματος με βάση την εταιρία τυχερών παιχνιδιών που προτιμά. -----	63
Πίνακας 13. Κατανομή του δείγματος με βάση την προτιμώμενη εταιρία στοιχηματισμού σε συνάρτηση με τον χρόνο που οι ερωτηθέντες παίζουν τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο. -----	64
Πίνακας 14. Κατανομή του δείγματος με βάση την εταιρία στοιχηματισμού προτιμούν σε συνάρτηση με την ηλικία τους. -----	65
Πίνακας 15. Κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης.-----	66
Πίνακας 16. Κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης συναρτήσει των μηνιαίων πονταρισμάτων.-----	67
Πίνακας 17. Κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο ανάληψης. -----	68
Πίνακας 18. Κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης συναρτήσει των μηνιαίων πονταρισμάτων. -----	68
Πίνακας 19. Κατανομή του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι. -----	69
Πίνακας 20. Κατανομή του δείγματος με βάση την επιλογή ζωντανών ή μελλοντικών γεγονότων (live ή future events).-----	70
Πίνακας 21. Κατανομή του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι σε συνάρτηση με την ηλικία τους. -----	71

Πίνακας 22. Κατανομή του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι σε συνάρτηση με το μορφωτικό επίπεδο των ερωτηθέντων. -----	71
Πίνακας 23. Κατανομή του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδίκτυο. -----	72
Πίνακας 24. Κατανομή του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδίκτυο σε συνάρτηση με τα μηνιαία εισοδήματα. -----	73
Πίνακας 25. Κατανομή του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδίκτυο σε συνάρτηση με τη συχνότητα στοιχηματισμού των παικτών. -----	74
Πίνακας 26. Κατανομή του δείγματος με βάση τον αγαπημένο τρόπο στοιχηματισμού. -----	74
Πίνακας 27. Κατανομή του δείγματος με βάση τον αγαπημένο τρόπο στοιχηματισμού συναρτήσει της επιλογής του για ζωντανά ή μελλοντικά γεγονότα. -----	75
Πίνακας 28. Κατανομή του δείγματος με βάση τη μέση προτιμώμενη απόδοση των πονταρισμάτων τους. -----	76
Πίνακας 29. Κατανομή του δείγματος με βάση τις μέσες προτιμώμενες αποδόσεις πονταρίσματος σε συνάρτηση με τα μηνιαία πονταρίσματά τους. -----	77
Πίνακας 30. Κατανομή του δείγματος με βάση το αγαπημένο αθλητικό γεγονός στο οποίο ποντάρουν. --	78
Πίνακας 31. Κατανομή του δείγματος με βάση την παρακολούθηση των γεγονότων που ποντάρουν σε ζωντανή μετάδοση στην ιστοσελίδα στοιχηματισμού (live streaming). -----	78
Πίνακας 32. Κατανομή του δείγματος με βάση την παρακολούθηση των γεγονότων σε live streaming συναρτήσει της επιλογής τους για ζωντανό ή μελλοντικό γεγονός. -----	79
Πίνακας 33. Κατανομή του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού. -----	80
Πίνακας 34. Κατανομή του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού σε συνάρτηση με τη συχνότητα που στοιχηματίζουν στο διαδίκτυο. -----	81
Πίνακας 35. Κατανομή του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού σε συνάρτηση με το επίπεδο μορφώσεως των ερωτηθέντων. -----	82
Πίνακας 36. Κατανομή του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών. -----	83
Πίνακας 37. Κατανομή του δείγματος με βάση το βαθμό αξιοπιστίας που θεωρεί πως έχουν οι διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών. -----	84
Πίνακας 38. Κατανομή του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού σε συνάρτηση με το επίπεδο μόρφωσης των ερωτηθέντων. -----	84
Πίνακας 39. Κατανομή του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών σε συνάρτηση με τον πάροχο στον οποίο στοιχηματίζουν. -----	85
Πίνακας 40. Κατανομή του δείγματος με βάση το βαθμό αξιοπιστίας που θεωρεί πως έχουν οι διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών σε συνάρτηση με τον πάροχο στον οποίο στοιχηματίζουν. -----	86

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ

Σχήμα 1. Συνολικός αριθμός διαδικτυακών ιστότοπων τυχερών παιχνιδιών, ανά τρίμηνο κατά την περίοδο 2004-2010. Πηγή: H2 Gambling Capital.	14
Σχήμα 2. Τα μέλη του Sports Betting Integrity Forum.	28
Σχήμα 3. Μερίδιο παροχών στον κύκλο εργασιών του 2015.	34
Σχήμα 4. Δαπάνη για τυχερά παίγνια ανά άτομο ηλικίας μεγαλύτερης των δεκαοκτώ ετών (>18), για την Ελλάδα και τους EU28.	36
Σχήμα 5. Οικονομικά στοιχεία τυχερών παιγνίων μέσω διαδικτύου των εταιριών που δραστηριοποιούνται με βάση το μεταβατικό καθεστώς της παραγράφου 12 του άρθρου 50 του ν.4002/2011 (Α 180) για το 2015.	37
Σχήμα 6. Ποσοστιαία συμμετοχή των παρόχων τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα, στον κύκλο εργασιών και στα ακαθάριστα έσοδα, κατά το έτος 2015.	38
Σχήμα 7. Δίκτυο πρακτορείων ΟΠΑΠ ανά την επικράτεια της Ελλάδας. Πηγή: ΟΠΑΠ.	44
Σχήμα 8. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με το φύλο των συμμετεχόντων στην έρευνα.	51
Σχήμα 9. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με την ηλικία των συμμετεχόντων στην έρευνα.	52
Σχήμα 10. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με το μορφωτικό επίπεδο των συμμετεχόντων στην έρευνα.	53
Σχήμα 11. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με το επάγγελμα των συμμετεχόντων στην έρευνα.	54
Σχήμα 12. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με την οικογενειακή κατάσταση των συμμετεχόντων στην έρευνα.	55
Σχήμα 13. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με το μηνιαίο εισόδημα των συμμετεχόντων στην έρευνα.	56
Σχήμα 14. Ποσοστό ατόμων που συμμετείχε σε διαδικτυακά τυχερά παίγνια κατά το τελευταίο χρόνο. --	59
Σχήμα 15. Ποσοστό ατόμων που συμμετείχε σε τυχερά παίγνια εκτός διαδικτύου κατά το τελευταίο χρόνο.	59
Σχήμα 16. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον πάροχο στον οποίο παίζει περισσότερο τυχερά παιχνίδια.	60
Σχήμα 17. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον χρόνο που παίζουν τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο.	61
Σχήμα 18. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον αριθμό των διαφορετικών ιστοσελίδων στις οποίες έχει στοιχηματίσει κατά τον τελευταίο χρόνο.	61
Σχήμα 19. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τη συχνότητα στοιχηματισμού στο διαδίκτυο.	62
Σχήμα 20. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση την προτιμώμενη στοιχηματική εταιρία.	64
Σχήμα 21. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης.	66
Σχήμα 22. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης.	68
Σχήμα 23. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι.	70

Σχήμα 24. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση την επιλογή ζωντανών ή μελλοντικών γεγονότων. -----	70
Σχήμα 25. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδίκτυο. -----	72
Σχήμα 26. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον αγαπημένο τρόπο στοιχηματισμού. -----	75
Σχήμα 27. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τη μέση προτιμώμενη απόδοση των πονταρισμάτων τους. -----	76
Σχήμα 28. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση το αγαπημένο αθλητικό γεγονός στο οποίο ποντάρουν. -----	78
Σχήμα 29. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση την παρακολούθηση γεγονότων που ποντάρουν σε ζωντανή μετάδοση στην ιστοσελίδα στοιχηματισμού (live streaming). -----	78
Σχήμα 30. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού. -----	80
Σχήμα 31. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών. -----	83
Σχήμα 32. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση το βαθμό αξιοπιστίας που θεωρεί πως έχουν οι διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών. -----	84

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Διάγραμμα 1. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει του φύλου τους.---	51
Διάγραμμα 2. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει της ηλικίας τους. -	52
Διάγραμμα 3. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει του μορφωτικού επιπέδου τους. -----	53
Διάγραμμα 4. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει του επαγγέλματός τους.-----	54
Διάγραμμα 5. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει της οικογενειακής κατάστασής τους. -----	55
Διάγραμμα 6. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει του μηνιαίου εισοδήματός τους.-----	57
Διάγραμμα 7. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τη συχνότητα στοιχηματισμού στο διαδίκτυο σε συνάρτηση με την ηλικία των ερωτηθέντων. -----	63
Διάγραμμα 8. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση την προτιμώμενη εταιρία στοιχηματισμού σε συνάρτηση με τον χρόνο που οι ερωτηθέντες παίζουν τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο.-----	65
Διάγραμμα 9. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση την προτιμώμενη εταιρία στοιχηματισμού συναρτήσει της ηλικίας τους.-----	66
Διάγραμμα 10. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης συναρτήσει των μηνιαίων πονταρισμάτων. -----	67
Διάγραμμα 11. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης συναρτήσει των μηνιαίων πονταρισμάτων. -----	69
Διάγραμμα 12. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι σε συνάρτηση με την ηλικία τους. -----	71
Διάγραμμα 13. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι συναρτήσει του επιπέδου μορφώσεως τους. -----	72
Διάγραμμα 14. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδίκτυο σε συνάρτηση με τα μηνιαία εισοδήματα. -----	73
Διάγραμμα 15. Σχηματική απεικόνισης της κατανομής του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδίκτυο σε συνάρτηση με τη συχνότητα στοιχηματισμού των παικτών.-----	74
Διάγραμμα 16. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τον αγαπημένο τρόπο στοιχηματισμού συναρτήσει της επιλογής του για ζωντανά ή μελλοντικά γεγονότα. -----	75
Διάγραμμα 17. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τις μέσες προτιμώμενες αποδόσεις πονταρίσματος σε συνάρτηση με τα μηνιαία πονταρίσματά τους. -----	77
Διάγραμμα 18. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση την παρακολούθηση των γεγονότων σε live streaming συναρτήσει της επιλογής τους για ζωντανό ή μελλοντικό γεγονός. ----	79
Διάγραμμα 19. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού σε συνάρτηση με τη συχνότητα που στοιχηματίζουν στο διαδίκτυο.-----	81

Διάγραμμα 20. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού σε συνάρτηση με το επίπεδο μορφώσεως των ερωτηθέντων. -----	82
Διάγραμμα 21. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού σε συνάρτηση με το επίπεδο μόρφωσης των ερωτηθέντων. -----	85
Διάγραμμα 22. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών σε συνάρτηση με τον πάροχο στον οποίο στοιχηματίζουν. -----	85
Διάγραμμα 23. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση το βαθμό αξιοπιστίας που θεωρεί πως έχουν οι διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών σε συνάρτηση με τον πάροχο στον οποίο στοιχηματίζουν.-----	86

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Θεωρητικό υπόβαθρο

Τα τυχερά παίγνια είναι μία δραστηριότητα που απευθύνεται σε όλους και έχει μεγάλη απήχηση σε όλα τα κοινωνικά στρώματα, χωρίς να περιορίζεται από φυλές, τάξεις, πολιτισμούς και κουλτούρες. Μέρος της φύσης του ανθρώπου είναι η κλίση του να παίζει, να ανταγωνίζεται, να ρισκάρει και να προκαλεί την τύχη της με κάθε τρόπο. Οι λόγοι της ενασχόλησης των ανθρώπων με τα τυχερά παίγνια, μπορούν να ποικίλουν, από την πιο απλή και άρρηκτη σχέση τους με την απόκτηση εύκολου και γρήγορου κέρδους, έως και την δημιουργία μιας ψυχολογικής κατάστασης έντασης και αγωνίας που προκαλείται από τη συμμετοχή τους σε αυτά. Είναι βέβαιο λοιπόν ότι τα τυχερά παίγνια δεν είναι μια εφεύρεση της σύγχρονης εποχής μας αλλά αποτελούν ένα διαχρονικό κοινωνικό φαινόμενο, με την αφετηρία του να βρίσκεται πολύ παλιά στο χρόνο, ακόμα και στις πρώτες ανθρώπινες κοινωνίες.

Ως τυχερά ορίζονται τα παίγνια που υφίστανται την επιρροή της τύχης αλλά και την ανάληψη ρίσκου, δηλαδή τη διακινδύνευση του πονταρίσματος από τον παίχτη, με στόχο να κερδίσει έπαθλα μεγάλης αξίας, δηλαδή να έχει ένα οικονομικό όφελος, είτε σε χρήματα είτε σε αντικείμενα. Αυτά τα παιχνίδια βασίζονται σε ανεπτυγμένα μαθηματικά και υπάγονται στους νόμους των πιθανοτήτων (Επιτροπή Εποπτείας και Ελέγχου Παιγνίων [ΕΕΕΠ], n.d.). Η βιομηχανία των τυχερών παιγνίων αναπτύσσεται ραγδαία, σε παγκόσμιο επίπεδο, ειδικότερα από το δεύτερο μισό του 20ού αιώνα μέχρι και σήμερα.

Σήμερα, η χρήση του διαδικτύου παγκοσμίως ολοένα αυξάνεται, ως αποτέλεσμα των άμεσα διαθέσιμων, υψηλής ταχύτητας και χαμηλού κόστους, προσβάσεων στο διαδίκτυο και την γενικότερη άνθιση της τεχνολογίας του διαδικτύου, σε πολλά μέσα και τις εφαρμογές τους. Οι φορείς εκμετάλλευσης τυχερών παιχνιδιών επωφελούνται από αυτή την τάση, χρησιμοποιώντας καινοτόμες ιδέες για να μετακινηθούν σε νέες αγορές (Lamont, Hing, & Gainsbury, 2011; McMullan & Miller, 2010). Είναι δεδομένο λοιπόν, πως η ένωση δύο τόσο δημοφιλών ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων, όπως είναι τα τυχερά παίγνια και το διαδίκτυο, δημιούργησε έναν εξαιρετικό συνδυασμό και σηματοδότησε την αρχή μιας νέας, προκαλώντας έκρηξη στο χώρο των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων την τελευταία δεκαετία.

Σε ένα μεγάλο μέρος της επιστημονικής βιβλιογραφίας, τα παίγνια πλέον διαχωρίζονται σε δύο βασικές κατηγορίες, με βάση τον τρόπο που προσφέρονται στους παίχτες, σε αυτά που διεξάγονται με τον “επίγειο τρόπο” (land based), όπου αποτελεί

προϋπόθεση η φυσική παρουσία του παίχτη και αναφέρεται στην κλασική μορφή των στοιχηματικών εταιριών και των καζίνο, και σε εκείνα που διενεργούνται “εξ αποστάσεως”, μέσω του διαδικτύου (on line) ή με άλλη εξ αποστάσεως μέθοδο (remote gambling), χωρίς να είναι απαραίτητη η φυσική παρουσία του παίχτη στο χώρο διενέργειας ή προσφοράς του τυχερού παιχνιδιού, συμμετέχοντας σε αυτό απλά και μόνο με τη χρήση του διαδικτύου και των τηλεπικοινωνιακών ή/και ραδιοτηλεοπτικών συστημάτων (ΕΕΕΠ, n.d.).

Με συντηρητικές εκτιμήσεις η παγκόσμια βιομηχανία των τυχερών παιγνίων παρουσιάζει μεικτά κέρδη (GGR) άνω των 300 δις ευρώ ετησίως. Εκτιμάται όμως ότι το 95% των μεικτών κερδών προέρχονται από τα επίγεια παιχνίδια, αφού το ποσοστό διείσδυσης αλλά και τα ποσά που παίζονται στο διαδίκτυο είναι χαμηλότερα. Παρατηρείται όμως ότι τα διαδικτυακά μέσα στην αγορά παιγνίων αναπτύσσονται με ταχείς ρυθμούς, διεκδικώντας σημαντικό μερίδιο από τα κέρδη αλλά αυξάνοντας και το συνολικό τζίρο των τυχερών παιγνίων.

Ο όρος διαδικτυακά τυχερά παίγνια αναφέρεται σε όλες τις μορφές τυχερών παιχνιδιών (συμπεριλαμβανομένου και του στοιχήματος) μέσω του διαδικτύου σε διάφορα μέσα όπως είναι οι υπολογιστές, τα κινητά τηλέφωνα και άλλες ασύρματες συσκευές. Ο στοιχηματισμός στο διαδίκτυο είναι ένα ταχέως αναπτυσσόμενο και εξελισσόμενο φαινόμενο. Τα έσοδα από τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο αυξήθηκαν από περίπου 2.2 δις \$ το 2000, σε 35,5 δις \$ το 2013, με την εκτίμηση ότι θα υπερβούν τα 56 δις \$ το 2018, και ισοδυναμούν περίπου στο 8-10% των εσόδων της παγκόσμιας αγοράς τυχερών παιχνιδιών (Global Betting και Σύμβουλοι Gaming [GBGC], 2011; Holliday, 2011; KPMG International, 2010).

Διατύπωση του προβλήματος

Ο διαδικτυακός στοιχηματισμός γνωρίζει τεράστια άνθιση στην εποχή μας και είναι ένα σύγχρονο κοινωνικό και εμπορικό φαινόμενο. Αποτελεί λοιπόν ένα πολύ επίκαιρο θέμα αποτελώντας ένα φρέσκο και «καυτό» προϊόν. Σε μια κοινωνία υπερκαταναλωτισμού όπου τα πάντα είναι θέμα προσφοράς και ζήτησης, σε μια διαρκή μάχη της αγοράς, στον κόσμο της υπερπληροφόρησης και των τρελών ρυθμών ζωής και ανάπτυξης, είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζουμε πρώτοι και περισσότερα για την γνώμη και τις προσδοκίες του καταναλωτή απέναντι στο κάθε προϊόν.

Στο πλαίσιο αυτό, και βάση των δυνατοτήτων που έχουμε, όσον αφορά τόσο τη συγκέντρωση του δείγματος όσο και τα χρονικά περιθώρια για την έρευνα, επιλέγεται η

στοιχειοθέτηση και η περιγραφή του προφίλ των παιχτών ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων στο νομό Λακωνίας, μέσω ερωτηματολογίων σχετικά με τις προσωπικές εμπειρίες των συμμετεχόντων στη έρευνα σε σχέση με το διαδικτυακό στοιχηματισμό. Με την παράλληλη βιβλιογραφική ανασκόπηση του στοιχηματισμού και της εξέλιξής του στη μορφή του διαδικτυακού στοιχηματισμού, θα επιχειρηθεί να μπει άλλο ένα λιθαράκι στη μακρά έρευνα για την κατανόηση της συμπεριφοράς και των επιλογών των παιχτών που συμμετέχουν στα διαδικτυακά τυχερά παίγνια.

Σκοπός της έρευνας

Η μελέτη αυτή έχει ως στόχο να διερευνήσει τη συμπεριφορά και τη συνολική στάση των παιχτών, μέσα από τις στοιχηματικές τους συνήθειες, προτιμήσεις και ανάγκες, απέναντι στα διαδικτυακά τυχερά παίγνια, στη βάση του τοπικού επίπεδου μιας μικρής κλειστής κοινωνίας. Αυτή η έρευνα είναι σημαντική σε έναν τομέα όπου η γνώση των προσδοκιών του καταναλωτή αποτελεί ένα σημαντικό εφόδιο, ενώ την άλλη μεριά η έλλειψη εμπιστοσύνης και αξιοπιστίας μπορεί να δημιουργήσει εμπορικά μειονεκτήματα, και οι πελάτες μπορούν εύκολα να μεταφερθούν σε ανταγωνιστικές ιστοσελίδες τυχερών παιχνιδιών. Έχει λοιπόν τη δυνατότητα να παρέχει σε όποιον ενδιαφερόμενο τις κατάλληλες γνώσεις σχετικά με τις μεταβλητές που σχετίζονται τόσο με τις προτιμήσεις όσο και με τη δυσπιστία ή δυσαρέσκεια των καταναλωτών, ώστε να μπορέσουν να λάβουν τα κατάλληλα μέτρα για να αποφευχθούν τέτοιου είδους προβλήματα.

Σκοπός της μελέτης είναι να προσδιοριστούν οι εξελίξεις στον τομέα των τυχερών παιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων όλων των νέων πτυχών του στοιχηματισμού, όπως είναι η τεχνολογική καινοτομία και η διεθνής νομοθεσία. Το παρόν ερευνητικό έργο στοχεύει να επικεντρωθεί στα εξής πακέτα εργασίας:

1. Συνολική βιβλιογραφική ανασκόπηση και ανάλυση, συμπεριλαμβάνοντας σύγχρονες ακαδημαϊκές βάσεις δεδομένων, πηγές και επίσημες δημοσιεύσεις.
2. Συλλογή δεδομένων σχετικά με τη συνολική συμμετοχή στα τυχερά παιχνίδια, παρουσιάζοντας σε βάθος στοιχεία για τους παίκτες ειδικά σχετικά με τη συμπεριφορά τους στα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια.

Η χρήση του Διαδικτύου αυξάνεται παγκοσμίως εξαιτίας της άμεσης πρόσβασης υψηλών ταχυτήτων, του χαμηλού κόστους πρόσβασης και του υψηλού αριθμού παρεχόμενων

υπηρεσιών με δυνατότητα Internet. Οι φορείς εκμετάλλευσης τυχερών παιχνιδιών επωφελούνται από αυτή την τάση για να εισέλθουν σε νέες αγορές, εξερευνώντας τις ανάγκες, προτιμήσεις και επιθυμίες των καταναλωτών τους και χρησιμοποιώντας τα ευρήματά τους, τόσο για καινοτόμες υπηρεσίες όσο και για νέες διαφημιστικές εκστρατείες. Με το βλέμμα στραμμένο στο παραπάνω πεδίο, η παρούσα ακαδημαϊκή μελέτη έχει τις δυνατότητες να αποτελέσει ερέθισμα και εφαλτήριο για έρευνες ακόμη μεγαλύτερης κλίμακας, κυρίως σε εθνικό επίπεδο, με προοπτική χρήσης τόσο για εμπορικούς όσο και επικοινωνιακούς σκοπούς από τις εταιρίες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, και κύριο ενδιαφέρον σε εκείνες που εδρεύουν στην Ελλάδα.

Γενικότερα, οι έρευνες δείχνουν πως οι βασικοί παράγοντες που επηρεάζουν τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο είναι η ικανοποίηση των πελατών, η εξυπηρέτηση των πελατών, η ασφάλεια και η ιδιωτικότητα, η αξιοπιστία του δικτυακού τόπου και η συνολική προώθηση του προϊόντος. Η ικανοποίηση του πελάτη συνδέεται με τους δείκτες επιχειρηματικής απόδοσης, όπως είναι η κερδοφορία, η διεύρυνση του πελατολογίου και η διάδοση της καλής φήμης της εταιρίας. Οι δυσαρεστημένοι πελάτες έχει αποδειχθεί πως έχουν τα χαμηλότερα επίπεδα εμπιστοσύνης και είναι περισσότερο πιθανό να έχουν αρνητική συμπεριφορά ως προς τις συστάσεις τους σε άλλους υποψήφιους πελάτες. Σκοπός της μελέτης βεβαίως είναι να εξετάσει αναλυτικά τα παραπάνω, στα πλαίσια όμως μιας μικρής δειγματοληπτικής έρευνας.

Στόχος είναι να εξετάσουμε μια μερίδα του πληθυσμού σε σχέση με τις διαδικτυακές δραστηριότητες τυχερών παιχνιδιών με τις οποίες δραστηριοποιούνται αυτοί οι άνθρωποι, τους λόγους που επιλέγουν τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, και τη γενικότερη στάση τους σχετικά με αυτό το είδος στοιχηματισμού. Η μελέτη αυτή μπορεί να αποτελέσει ένα πρώτο βήμα στην κατανόηση των χαρακτηριστικών των παικτών τυχερών παιχνιδιών, των συμπεριφορικών τους μοτίβων και συνηθειών, καθώς και των καταναλωτικών τους επιλογών. Υπό το πρίσμα αυτό, η παρούσα έρευνα θα επιχειρήσει να αντιμετωπίσει διάφορα σημαντικά ερωτήματα όπως:

- i. Ποια είναι τα συγκριτικά δημογραφικά χαρακτηριστικά των παικτών μεταξύ διαδικτυακών και παραδοσιακών επίγειων τυχερών παιχνιδιών;
- ii. Ποια είναι η συμπεριφορά των παικτών τυχερών παιχνιδιών στο Διαδίκτυο (συνήθειες, προτιμήσεις, επιλογές, κ.ά.);

- iii. Ποιες είναι συγκριτικά οι δαπάνες, ο χρόνος που συμμετέχουν, και με ποιους τρόπους επιλέγουν να ασχολούνται με τα τυχερά παιχνίδια και κυρίως αυτά στο Διαδίκτυο;
- iv. Ποιο είναι το επίπεδο ικανοποίησης τους και ποια τα κίνητρα επιλογής διαφορετικών σελίδων διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών;

Σε γενικές γραμμές στόχος είναι να διεξαχθεί μια ουσιαστική έρευνα για τους καταναλωτές σχετικά με τις αγορές και τις συμπεριφορές που βασίζονται στο Διαδίκτυο, και γενικότερα τη χρήση των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, καθώς επίσης να κατανοήσουμε πώς οι καταναλωτές μεταβαίνουν και ασχολούνται με αυτά.

Σημαντικότητα της έρευνας

Η θεματολογία της μελέτης αφορά τα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια και πραγματοποιείται βιβλιογραφική αναδρομή τόσο στην εννοιολογική και κοινωνική του διάσταση ως διαχρονικό κοινωνικό φαινόμενο, όσο και στην εξέλιξή του σε πιο σύγχρονες μορφές όπως αυτή των ηλεκτρονικών τυχερών παίγνιων. Παρά τις όποιες δυσκολίες που στέκονται εμπόδιο στην εξέλιξη αυτής της μορφής, η ευρεία διάδοσή της και η συνεχής αύξηση των κερδών που επιφέρει είναι πολύ θεαματική. Τα διαδικτυακά τυχερά παίγνια αυξάνονται και διαδίδονται ταχέως ανά την υφήλιο, γεγονός που επαληθεύουν και τα αποτελέσματα πρόσφατων ερευνών, προβλέποντας παράλληλα μόνο τη μεγέθυνση του φαινομένου.

Πρέπει επίσης να αναφερθεί η σημαντικότητα της διεξαγωγής της εμπειρικής έρευνας για την μελέτη της συμπεριφοράς των χρηστών των ηλεκτρονικών τυχερών παίγνιων, βάση των δημογραφικών χαρακτηριστικών τους, καθώς και των προτιμήσεων και επιλογών τους κατά τη συμμετοχή τους σε αυτή τη μορφή στοιχηματισμού. Αυτή η μελέτη λοιπόν είναι χρήσιμη για τους ερευνητές, τους φορείς εκμετάλλευσης τυχερών παιχνιδιών, τις ρυθμιστικές αρχές και τους φορείς χάραξης πολιτικών, καθώς ο πρωταρχικός της στόχος είναι να προάγει τη γνώση για τη στοιχηματική συμπεριφορά και στάση των παιχτών και να επιτρέψει την ανάπτυξη των κατάλληλων μέτρων τόσο για την προσέλκυση όσο και για την προστασία των διαδικτυακών παιχτών.

Ερευνητικές υποθέσεις

Σχεδιάζοντας την έρευνα καταλήγουμε στις εξής υποθέσεις:

1. Υπάρχει σχέση μεταξύ της ανάπτυξης της τεχνολογίας, του διαδικτύου, και της εξάπλωσης του διαδικτυακού στοιχηματισμού ως μια από τις καθημερινές δραστηριότητες του σύγχρονου ανθρώπου.
2. Υπάρχει σχέση μεταξύ των τεχνικό-οικονομικών πλεονεκτημάτων του διαδικτυακού στοιχηματισμού (έναντι του παραδοσιακού επίγειου τρόπου συμμετοχής στα τυχερά παιχνίδια) και των αυξημένων τάσεων προς την επιλογή αυτού.

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ

Σκοπός της ανασκόπησης της βιβλιογραφίας είναι η διεξοδική μελέτη προηγούμενων ερευνών που καλύπτουν λεπτομερώς την πορεία των τυχερών παιγνίων ως ένα διαχρονικό κοινωνικό φαινόμενο, και την εξέλιξη τους στην μορφή των διαδικτυακών ηλεκτρονικών παιγνίων, εξετάζοντας παράλληλα τις προοπτικές και τις ανάγκες που δημιουργούνται σε αυτό το πεδίο μέσα από την περιγραφή του προφίλ του παίχτη του διαδικτυακού στοιχηματισμού.

Με το παραπάνω σκεπτικό η βιβλιογραφική ανασκόπηση μπορεί να οργανωθεί ως εξής: α) βασικές έννοιες και ιστορική αναδρομή των τυχερών παιγνίων, β) εξέλιξη των διαδικτυακών ηλεκτρονικών παιγνίων, και γ) διερεύνηση του προφίλ των παιχτών του διαδικτυακού στοιχηματισμού.

Ορισμός των τυχερών παιγνίων

Ως τυχερό παίγνιο, με την ευρύτερη έννοια του όρου, νοείται η επ' αμοιβή πιθανότητα να κερδίσει κάποιος ένα βραβείο, χρηματικό ή μη. Έτσι, τυχερά ορίζονται τα παίγνια για τα οποία το αποτέλεσμα εξαρτάται τουλάχιστον εν μέρει από την τύχη και αποδίδουν στον παίχτη οικονομικό όφελος. Αποτελεί δηλαδή το στοιχηματισμό χρημάτων ή αγαθών με χρηματική αξία για την έκβαση ενός «γεγονότος», με σκοπό την απόκτηση περισσότερων χρημάτων ή αγαθών χρηματικής αξίας (ΕΕΕΠ, n.d.; Λαμπράκης, 2015).

Τα τυχερά παίγνια είναι μία από ελάχιστες δραστηριότητες που απευθύνονται σε όλους τους ανθρώπους, χωρίς να υπολογίζουν τάξεις και πολιτισμούς, διαλύοντας κάθε πιθανή διάκριση και έχοντας απήχηση στο καθένα μας. Τα παιχνίδια της τύχης στηρίζονται στην βαθιά επιθυμία του ανθρώπου να διακινδυνεύσει, καθώς και στην ελπίδα του να κερδίσει έπαθλα και μεγάλα χρηματικά ποσά. Η φύση των παιχνιδιών αυτών είναι τέτοια που συναρπάζει τους οπαδούς τους αλλά παράλληλα ενοχλεί έντονα τους επικριτές τους.

Είναι γεγονός πως τα τυχερά παίγνια είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με την απόκτηση εύκολου και γρήγορου κέρδους και η απόλαυση που προέρχεται από τη σχέση μεταξύ της υλικής ανταμοιβής και της πρόκλησης της τύχης εντοπίζεται στις πρώιμες κιάλας κοινωνίες ανθρώπων. Ενέχοντας το στοιχείο της έκπληξης και του απροσδόκητου, σε συνδυασμό με το δέλεαρ για κάτι καλύτερο, συναρπάζουν και μαγνητίζουν τα πλήθη, καθώς περιβάλλουν τα παιχνίδια με ένα μανδύα μαγικού και υπερβατικού, δημιουργώντας με τον τρόπο αυτό στους παίχτες τους μια νέα και έντονα επιθυμητή πραγματικότητα (Παπαδήμας, 2003).

Οι λόγοι που παρακινούν κάποιον να συμμετέχει στα τυχερά παίγνια είναι οι εξής:

- Η ελπίδα και προσδοκία για μια γρήγορη μαγική λύση σε όλα μας τα προβλήματα και ειδικότερα στο οικονομικό.
- Η γρήγορη δράση και τα αποτελέσματα που συναρπάζουν, διατηρώντας το άτομο σε μια συνεχόμενη κατάσταση έντασης, εκμεταλλευόμενα την ανθρώπινη φύση που έχει την κλίση να παίζει, να ρισκάρει και να ανταγωνίζεται.
- Τα τυχερά παιχνίδια, σύμφωνα και με την οικονομική θεωρία, αποτελούν ένα επιπλέον «εμπόρευμα» για τον καταναλωτή, αποτελώντας μέσο διασκέδασης γεμάτο συγκινήσεις και ευκαιρίες ψυχικής ανάτασης, προσφέροντας του παράλληλα τη δυνατότητα να κερδίσει διάφορα έπαθλα και χρήματα μέσω της συμμετοχής του σε αυτά.
- Οι επικρατούσες αξίες σε μια κοινωνία, καθώς και ο βαθμός ενασχόλησης της με τα τυχερά παιχνίδια, καθιστά την δραστηριότητα αυτή λιγότερο ή περισσότερο δημοφιλή, όπως συμβαίνει για παράδειγμα σε μια χώρα σαν την Αγγλία όπου τα στοιχήματα έχουν μια ευρεία κοινωνική αποδοχή και οι πολίτες στοιχηματίζουν για την τελική έκβαση σε κάθε λογής γεγονότα, ακόμη και σε ορισμένα εντελώς τυχαία και πραγματικά ασυνήθιστα από αυτά.
- Η ανάγκη για μια εβδομαδιαία τελετουργική δραστηριότητα, που λαμβάνει χώρα με τη μορφή των τυχερών παιχνιδιών, χωρίς μεγάλες προσδοκίες, και η οποία απλά έχει να κάνει με το ψυχολογικό υπόβαθρο της διαφυγής από συναισθήματα άγχους, κατάθλιψης, θυμού, βαρεμάρας ή μοναξιάς, μέσω μιας συστηματικής και προδιαγεγραμμένης ενασχόλησης με κάποιο αντικείμενο (Παπαδήμας, 2003).

Η άποψη της κοινωνιολογίας για το συγκεκριμένο θέμα είναι πολύ σύντομη, αλλά αρκούντως περιεκτική, θεωρώντας τα τυχερά παιχνίδια ως μια μορφή κοινωνικής συναλλαγής που παρέχει ένα τέτοιο μέσο με το οποίο ο κόσμος μπορεί να ξεφύγει από την πλήξη της καθημερινότητας, υιοθετώντας νέους ρόλους, συμμετέχοντας σε μια ευρεία δραστηριότητα, και διασκεδάζοντας με την πράξη αυτή, στα πλαίσια της αναμονής και της αγωνίας για κέρδος και κοινωνική ενίσχυση που είναι το άμεσο αποτέλεσμα του να ρισκάρεις και να ανταμείβεσαι για το τόλμημά σου (Αναγνωστόπουλος, Παλαιολόγου & Λαζαράτου, 2014).

Ιστορική αναδρομή στα τυχερά παίγνια

Είναι βέβαιο πως τα τυχερά παιχνίδια δεν είναι απλά μια εφεύρεση της σύγχρονης εποχής, αλλά οι ρίζες τους εκτείνονται πολύ βαθύτερα, ακόμα και στις πρώτες ανθρώπινες

κοινωνίες. Προφανώς αυτό οφείλεται στο γεγονός πως αυτά τα παιχνίδια πηγάζουν από την ανθρώπινη φύση, που όχι μόνο θέλει να προκαλέσει την τύχη της, αλλά με όποια αποτελέσματα να αντιμετωπίσει τη μοίρα και να παλέψει μαζί της.

Τα τυχερά παιχνίδια χρονολογούνται από την παλαιολιθική περίοδο, πολύ πριν ακόμα και από την γραπτή ιστορία. Η εμφάνιση του παιχνιδιού που σήμερα ονομάζουμε ζάρια χρονολογείται περίπου το 3000 π.Χ. στην περιοχή της Μεσοποταμίας (Schwartz, 2006), και πολλά από τα τυχερά παιχνίδια με τα οποία είχαν ασχοληθεί οι αρχαίοι Έλληνες, διατηρήθηκαν αναλλοίωτα ακόμα και αν πέρασαν χιλιάδες χρόνια. Η επιβίωσή τους στην πορεία χιλιάδων χρόνων, σε κάθε περίπτωση επιβεβαιώνει τη διατήρηση πολλών αρχαίων συνηθειών ως συνέχεια του ίδιου πολιτισμού.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα αρχαίων τυχερών παιχνιδιών αποτελούν η κυβεία (ζάρια), ο αρτιασμός (μονά-ζυγά), η οστρακίνδα (κορόνα-γράμματα), η τηλία (τάβλι), τα στοιχήματα για τις κυνομαχίες και τις κοκορομαχίες. Στην Κίνα, κατά την πρώτη χιλιετία π.Χ., ήταν ευρέως διαδεδομένα σπίτια τυχερών παιχνιδιών, όπου ήταν πολύ κοινός ο στοιχηματισμός σε μονομαχίες μεταξύ ζώων. Τα παιχνίδια Lotto και Ντόμινο (πρόδρομοι του Pai Gow) εμφανίστηκαν στην Κίνα πολύ νωρίς από τον 10ο αιώνα (Schwartz, 2006). Τα χαρτιά (παιχνίδια με τράπουλα) είχαν κάνει την εμφάνισή τους στην Κίνα τον 9ο αιώνα. Το πόκερ, που σήμερα αποτελεί το πιο δημοφιλές παιχνίδι χαρτιών στις ΗΠΑ και σχετίζεται με τα τυχερά παίγνια, βασίστηκε στο Περσικό παιχνίδι As-Nas, το οποίο χρονολογείται από τον 17ο αιώνα (Wilkins, 2002). Το πρώτο γνωστό καζίνο ήταν το Ridotto, που ιδρύθηκε το 1638 στη Βενετία της Ιταλίας (Thomassen, 2014).

Η Αγορά των Τυχερών Παιγνίων

Σύμφωνα με την Επιτροπή Εποπτείας και Ελέγχου Παιγνίων (ΕΕΕΠ, n.d.), τα παίγνια που εντάσσονται στην εποπτεία της διακρίνονται στα τεχνικά-ψυχαγωγικά, αυτά δηλαδή που απλά αφορούν τη διασκέδαση χωρίς απώλειες ή κέρδη σε χρήματα, και στα τυχερά.

Τεχνικά-ψυχαγωγικά παίγνια ορίζονται τα παιχνίδια των οποίων το αποτέλεσμα εξαρτάται αποκλειστικά ή κατά κύριο λόγο από την τεχνική ή πνευματική ικανότητα του παίκτη και διενεργούνται σε δημόσιο χώρο αποκλειστικά για ψυχαγωγικούς σκοπούς. Σε αυτά τα παιχνίδια δεν επιτρέπεται να συμφωνηθεί κανένα στοίχημα μεταξύ οποιονδήποτε προσώπων ή να αποδοθεί οποιασδήποτε μορφής οικονομικό κέρδος στον παίκτη για το αποτέλεσμα τους. Επίσης τα τεχνικά-ψυχαγωγικά παίγνια, απαγορεύεται να διαθέτουν

οποιοδήποτε σύστημα υπολογισμού, καταγραφής και απόδοσης οικονομικού οφέλους στον παίχτη.

Αντίθετα, προκειμένου ένα παίγνιο να χαρακτηριστεί ως τυχερό πρέπει, σωρευτικά, να συντρέχουν οι εξής προϋποθέσεις:

- Να υφίσταται, έστω και εν μέρει, επιρροή της τύχης στο αποτέλεσμα του παιγνίου.
- Να υφίσταται οικονομική διακινδύνευση (wager ή bet), που ως τέτοια θεωρείται η επιλογή του παίχτη να αναλάβει το ρίσκο της επένδυσης στο αποτέλεσμα του παιγνίου, οποιουδήποτε χρηματικού ποσού ή άλλου περιουσιακού στοιχείου, ανεξάρτητα από το ύψος της αξίας του στοιχείου αυτού, προκειμένου να επιδιώξει άμεσα ή έμμεσα οικονομικό όφελος από το αποτέλεσμα διεξαγωγής του παιγνίου.

Τα τυχερά παίγνια στηρίζονται στο νόμο της πιθανοτήτων και καθοριστικό ρόλο στο αποτέλεσμα παίζει η τύχη. Η τυχειότητα μπορεί να προκληθεί είτε με τη χρήση γεννήτριας τυχαίων αριθμών (Random Number Generator - RNG) ή με άλλο μηχανικό τρόπο, είτε με κλήρωση που πραγματοποιείται με φυσικό τρόπο. Οι υπηρεσίες τυχερών παιγνίων χαρακτηρίζονται από πληθώρα παιχνιδιών συμπεριλαμβανομένων των αθλητικών στοιχημάτων, των αριθμολαχείων, των παιχνιδιών τύχης ή δεξιότητας τύπου καζίνο (π.χ. ρουλέτα, πόκερ, μπλακ τζακ) κ.λπ., με αμοιβαία ή προκαθορισμένα κέρδη (ΕΕΕΠ, n.d.).

Τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα στοιχημάτων είναι αυτά των αθλητικών αγώνων και των ιπποδρομιών. Στις μέρες μας όμως, ο στοιχηματισμός, πέρα από τα γεγονότα αθλητικού περιεχομένου, έχει επεκταθεί και σε άλλου είδους γεγονότα, όπως είναι οι διαγωνισμοί τραγουδιού, ή οποιουδήποτε άλλου τύπου εκδηλώσεις με τη δυνατότητα πρόβλεψης του αποτελέσματος όπως για παράδειγμα είναι η έκβαση των εκλογών σε μια χώρα κ.ά.

Τα κέρδη εξαρτώνται είτε από το συνολικό ποσό των προπληρωμένων συμμετοχών, ήτοι αμοιβαία κέρδη (pool betting), είτε από προσυμφωνημένα ποσοστά μεταξύ του πράκτορα και του παίχτη, ήτοι προκαθορισμένα κέρδη (fixed-odds betting). Στα κάποια τυχερά παίγνια ο παίχτης μπορεί να στηριχθεί αποκλειστικά στην τύχη του, ενώ σε κάποια άλλα να χρησιμοποιήσει γνώσεις που έχει αποκτήσει σχετικά με τα χαρακτηριστικά και τις προηγούμενες επιδόσεις των εμπλεκομένων στο γεγονός αυξάνοντας έτσι τις δικές του πιθανότητες κέρδους (Λαμπράκης, 2015).

Διαδίκτυο και τυχερά παίγνια

Η έλευση του διαδικτύου, σε συνδυασμό με την ταχεία και εντυπωσιακή πρόοδο στον τομέα των επικοινωνιών, προσέφερε πρόσφορο έδαφος για την ανάπτυξη νέων μορφών παροχής υπηρεσιών, γεγονός που ευνόησε και τον κλάδο των τυχερών παιχνιδιών. Χαρακτηριστικό του διαδικτύου είναι η προσπέλαση των γεωγραφικών ορίων με έναν τρόπο πρωτοφανή. Με τον τρόπο αυτό, ο στοιχηματισμός στο διαδίκτυο αναπτύσσεται πλέον ταχύτατα, αποτελώντας ένα φαινόμενο που έχει σημαντικές επιπτώσεις πέρα από τα τυχερά παίγνια και στη συναφή ψυχαγωγία, τον τουρισμό και τη βιομηχανία της φιλοξενίας.

Προηγουμένως, στην εισαγωγή, έχει αναφερθεί πως τα τυχερά παίγνια κατηγοριοποιούνται σε δύο μεγάλες κατηγορίες με βάση τον τρόπο διεξαγωγής, την επίγεια (land based), η οποία προϋποθέτει τη φυσική παρουσία του παίχτη σε έναν χώρο παροχής υπηρεσιών τυχερών παιγνίων, καθώς και την εξ αποστάσεως (remote) που διεξάγεται μέσω της χρήσης του διαδικτύου, των τηλεπικοινωνιακών ή/και ραδιοτηλεοπτικών συστημάτων (Korn & Shaffer, 1999). Έτσι, με τον όρο «διαδικτυακά ή ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια» αναφερόμαστε σε όλες τις μορφές των τυχερών παιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένου και του στοιχήματος, που λαμβάνουν χώρα μέσω του διαδικτύου, σε διάφορα μέσα όπως είναι οι υπολογιστές, τα κινητά τηλέφωνα και άλλες ασύρματες συσκευές.

Η ανάπτυξη της ψηφιακής αγοράς των τυχερών παιχνιδιών, που περιλαμβάνει υπηρεσίες διαδικτυακών, ραδιοτηλεοπτικών μέσων καθώς και εκείνων της κινητής τηλεφωνίας, είναι διαρκής, και ήδη συγκεκριμένοι τύποι ηλεκτρονικών παιγνίων, όπως είναι τα στοιχήματα και το διαδικτυακό πόκερ, έχουν εξασφαλίσει μεγάλο μερίδιο της αγοράς, και μάλιστα σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Το χαρακτηριστικό αυτής της παγκοσμιοποιημένης αγοράς είναι το χαμηλό κόστος λειτουργίας των παρεχόμενων υπηρεσιών, και καθώς η πρόσβαση στις νέες μορφές επικοινωνίας θα αυξάνεται, παράλληλα και ο αριθμός των χρηστών που συμμετέχει σε αυτού του τύπου τα ηλεκτρονικά παίγνια θα καταγράφει μια διαρκώς ανοδική πορεία (Δαλιάνης, 2012).

Στο σημείο αυτό, καλό είναι να διαχωρίσουμε από τα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια τα ηλεκτρονικά τεχνικά-ψυχαγωγικά παίγνια, όπως ορίζονται εκείνα τα παίγνια, που για τη διεξαγωγή τους, εκτός των υποστηρικτικών ηλεκτρονικών και άλλων μηχανισμών, απαιτούνται ηλεκτρονικές υποστηρικτικές διατάξεις (hardware), καθώς και η ύπαρξη και η εκτέλεση λογισμικού προγράμματος (software) παιγνίων, το οποίο ενσωματώνεται ή εγκαθίσταται σε αυτά και περιέχει το σύνολο των πληροφοριών, οδηγιών και λοιπών

στοιχείων που αφορούν στη χρήση και στη διεξαγωγή του παιγνίου. Χαρακτηριστικά παραδείγματα ηλεκτρονικών τεχνικών ψυχαγωγικών παιγνίων, αποτελούν τα παιχνίδια τύπου arcade, όπως π.χ. τα γνωστά σε όλους μας Tetris και Pac man, τα παιχνίδια προσομοίωσης (simulation), όπως π.χ. αγώνων ταχύτητας, ποδοσφαίρου, πάλης, εξομοιωτές πτήσεων κ.λπ. (ΕΕΕΠ, n.d.).

Στις μέρες μας, με την άνθιση του διαδικτύου, και αυτά τα ηλεκτρονικά παίγνια γνωρίζουν μεγάλη ανάπτυξη, με ευρύ κοινό συμμετεχόντων σε αυτά, χωρίς όμως να αποτελούν κατηγορία τυχερών παιχνιδιών και χωρίς ακόμη να επιτρέπεται ο στοιχηματισμός πάνω σε τέτοιου είδους γεγονότα. Παρόλα αυτά, τα διαδικτυακά παιχνίδια, επονομαζόμενα και esports, αποτελούν μια ξεχωριστή κατηγορία ηλεκτρονικών παίγνιων, που εξαπλώνεται ολοένα και περισσότερο, και αποτελεί πλέον τεράστιο τμήμα της βιομηχανίας διασκέδασης με οργανωμένα διεθνή τουρνουά, ακριβοπληρωμένους σταρ, διαφημίσεις και βέβαια εκατομμύρια κοινού που τα παρακολουθούν.

Σύντομη ιστορία των ηλεκτρονικών τυχερών παίγνιων

Ως αφετηρία για τα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια θα πρέπει να θεωρήσουμε το 1994, όταν η κυβέρνηση του έθνους της Καραϊβικής Αντίγκουα και Μπαρμπούντα ψήφισε το νόμο περί ζώνης ελεύθερων συναλλαγών (Free Trade and Processing Zone Act of 1994), ο οποίος δημιούργησε νομική δικαιοδοσία και επέτρεψε να χορηγηθούν άδειες εκμετάλλευσης για τη λειτουργία διαδικτυακών καζίνο, αν και χωρίς ουσιαστική ρύθμιση και επιβολή.

Τα πρώτα επίσημα διαδικτυακά καζίνο άρχισαν να λειτουργούν μόνο για διασκέδαση το 1995, και πολλές στοιχηματικές εταιρείες όπως η Interops, η Sports Book και η Ladbrokes, ανέβασαν ιστοσελίδες παρουσιάζοντας τις αποδόσεις και παρέχοντας κάποιους τηλεφωνικούς αριθμούς χωρίς χρέωση για την τοποθέτηση των στοιχημάτων. Η πρώτη περίπτωση κατάθεσης χρημάτων για ποντάρισμα από το ευρύ κοινό στο διαδίκτυο φαίνεται πως ήταν η ηλεκτρονική αγορά λαχνών της Διεθνούς Λοταρίας για μια χειροκίνητη κλήρωση που πραγματοποιήθηκε στις 7 Οκτωβρίου του 1995 στο Λιχτενστάιν (Romney, 1995).

Δύο ήταν οι βασικές καινοτομίες που επέτρεψαν την ταχεία ανάπτυξη του στοιχηματισμού στο διαδίκτυο (Williams & Wood, 2007). Πρώτον, η ανάπτυξη του πρώτου πλήρως λειτουργικού λογισμικού ηλεκτρονικών παίγνιων το 1994, από την Microgaming, μια εταιρεία λογισμικού που έχει άδεια και δραστηριοποιείται στη Νήσο του Μαν. Δεύτερον ήταν η ανάπτυξη κρυπτογραφημένων πρωτοκόλλων επικοινωνίας το 1995, από την

Cryptologic, η οποία παρείχε ασφαλείς ηλεκτρονικές νομισματικές συναλλαγές. Η Starnet Communications, που εδρεύει στον Καναδά, ξεκίνησε επίσης την παροχή λογισμικού τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο από το 1994, όπως και η Σουηδική εταιρεία ανάπτυξης λογισμικού BossMedia, η οποία εξαγοράστηκε το 2008 από την GTech, τμήμα τώρα του Ομίλου Lottomatica (Spectrum Gaming Group, 2010).

Τον τίτλο του πρώτου online καζίνο διεκδικούν από κοινού τόσο το Gaming Club όσο και το InterCasino, αλλά το πρώτο χρηματικό ποντάρισμα σε παιχνίδια καζίνο καταλογίζεται στο InterCasino τον Ιανουάριο του 1996, διαδικτυακό καζίνο το οποίο έχοντας ως βάση την Αντίγκουα άνοιξε προσφέροντας αρχικά 18 online παιχνίδια και πρόσβαση στην Εθνική Λοταρία της Ινδίας. Το InterCasino σε μεγάλο βαθμό ελεγχόταν από Cryptologic, της οποίας η πρώιμη επιτυχία στηρίχθηκε στις πλάτες της αξιοποίησης της αγοράς των ΗΠΑ μέσω του InterCasino.

Ακολούθησε μια περίοδος ταχείας επέκτασης καθώς βελτιωνόταν σταθερά τόσο οι κατάλογοι των παιχνιδιών όσο και το περιβάλλον χρήστη. Από το 1996-97, και άλλα νησιά της Καραϊβικής (οι Ολλανδικές Αντίλλες, τα Τερκς και Κέικος, η Δομινικανή Δημοκρατία, η Γρενάδα, ο Άγιος Χριστόφορος και Νέβις) και αρκετές χώρες της Κεντρικής Αμερικής (το Μπελίζ, η Κόστα Ρίκα, ο Παναμάς) άρχισαν να φιλοξενούν δικτυακούς τόπους στοιχημάτων.

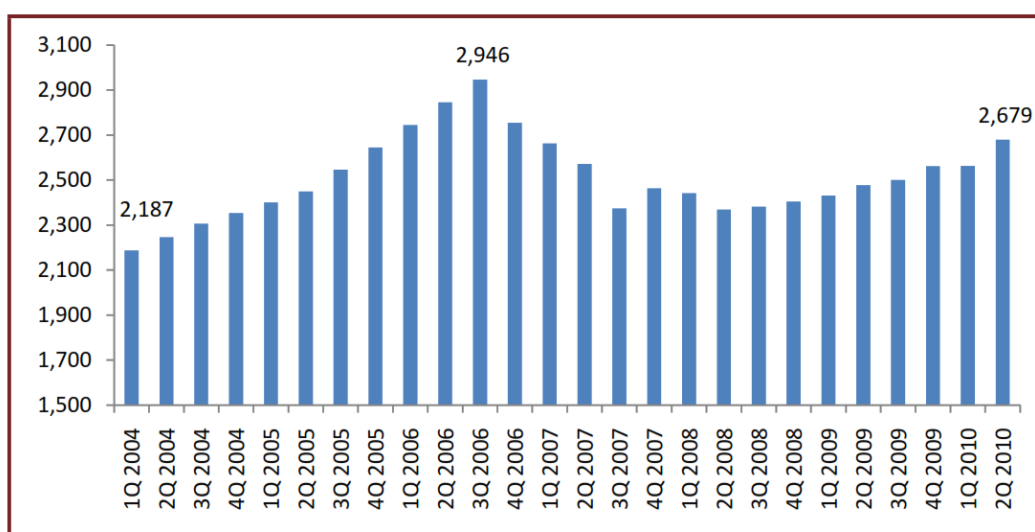
Σύντομα, η Starnet Systems άρχισε να χορηγεί άδειες σε φορείς καζίνο μαζί με εξατομικευμένα πακέτα λογισμικού σε αντάλλαγμα με ένα ποσοστό των κερδών, το οποίο χρησιμοποιήθηκε για να χρηματοδοτήσει το δικό της ιστότοπο στοιχημάτων, το WorldGaming.net. Επίσης, η Microgaming γρήγορα κυκλοφόρησε τον πρώτο προοδευτικό online κουλοχέρη, το Cash Splash. Ο πρώτος δικτυακός τύπος για Bingo που πρόσφερε χρηματικά έπαθλα δημιουργήθηκε το 1998. Ακόμη, η πρώτη αίθουσα πόκερ στο διαδίκτυο λειτούργησε την ίδια χρονιά από το PlanetPoker.com (Spectrum Gaming Group, 2010).

Η Eurobet στο Ηνωμένο Βασίλειο ξεκίνησε να προσφέρει διαδικτυακά στοιχήματα για αθλητικά γεγονότα το 1996. Επίσης και η Centrebet, που βρίσκεται στα βόρεια εδάφη της Αυστραλίας, πρόσφερε διαδικτυακά αθλητικά στοιχήματα το 1996 και μέχρι το τέλος του 1997 λειτουργούσαν άλλες τρεις στοιχηματικές εταιρείες που κάλυπταν αθλητικά γεγονότα. Η Εθνική Λοταρία της Φινλανδίας έλαβε άδεια για τη λειτουργία ηλεκτρονικών λαχειοφόρων αγορών το 1996 και η Coeur d'Alene Tribe στο Αϊντάχο άνοιξε μια ηλεκτρονική λαχειοφόρο αγορά το 1997 (van der Gaast, 2001). Ο Καναδάς στις 10 Ιουνίου

1996, έγινε ένα σημαντικό φυτώριο για τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, όταν και ιδρύθηκε η Επιτροπή Τυχερών Παίγνιων του Kahnawake για την αδειοδότηση και τη ρύθμιση των διαδικτυακών καζίνο και για την επιβολή των κανόνων νομιμότητας στα τυχερά παιχνίδια. Η Επιτροπή εδρεύει στην επικράτεια της φυλής Mohawk του Kahnawake, μιας κοινότητας 8,000 μελών που βρίσκεται στη νότια όχθη του ποταμού Σαιντ Λόρενς κοντά στο Μόντρεαλ (Murray, 2003).

Κατά τη διάρκεια του 1997, τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο παρουσίασαν μια τόσο εκρηκτική ανάπτυξη, αυξανόμενα από περίπου μόλις 15 ιστοσελίδες στα τέλη του 1996 σε πάνω από 200 έως το τέλος του 1997 (Schwartz, 2006). Μέχρι το τέλος του 1998 εμφανίζονται να βρίσκονται σε λειτουργία περίπου 700 διαδικτυακά καζίνο, καταχωρώντας πραγματικά χρηματικά πονταρίσματα σε διάφορα συναλλάγματα και εμφανίζοντας ετήσια έσοδα που υπολογίζονται από 835 εκατ. έως και 1 δις δολάρια, με τους Αμερικανούς παίκτες να συνεισφέρουν τα δύο τρίτα των συνολικών εσόδων. Μέχρι το τέλος της χιλιετίας, ο αριθμός αυτός είχε αυξηθεί σε περίπου 2,2 δις δολάρια (Hammer, 2001).

Μέσα στην δεκαετία και από τη στιγμή που έγινε για πρώτη φορά εφικτή, η βιομηχανία των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών αναπτύχθηκε με τέτοιο ρυθμό που σύμφωνα με της H2 Gambling Capital στα μέσα του 2010 εκτιμάται ότι υπήρχαν παγκοσμίως 42,8 εκατομμύρια μοναδικοί λογαριασμοί παιχτών που πόνταραν με πραγματικά χρήματα στο διαδίκτυο και περίπου 2,700 διαδικτυακοί ιστότοποι τυχερών παιχνιδιών (Spectrum Gaming Group, 2010).



Σχήμα 1. Συνολικός αριθμός διαδικτυακών ιστότοπων τυχερών παιχνιδιών, ανά τρίμηνο κατά την περίοδο 2004-2010. Πηγή: H2 Gambling Capital.

Ενώ τα στοιχεία για τα έσοδα ποικίλλουν, οι πιο συντηρητικές εκτιμήσεις κάνουν λόγο για αύξηση των εσόδων της βιομηχανίας από ποσά μικρότερα του 1 δις δολάρια κατά το 1997 σε 10,9 δις δολάρια για το 2006, τη χρονιά που πέρασε ο νόμος “Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006 (UIGEA)” για τη ρύθμιση των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών στις Ηνωμένες Πολιτείες, γεγονός που προκάλεσε την έξοδο από την αμερικανική αγορά πολλών από τους μεγαλύτερους διαδικτυακούς φορείς. Ωστόσο, σε αυτό το σημείο, το τραπέζι έχει στρωθεί για τους περισσότερους από τους σημερινούς κυρίαρχους διαδικτυακούς φορείς, οι οποίοι στην πλάτη της αμερικανικής αγοράς κατάφεραν να επιτύχουν υψηλά επίπεδα εμπειρογνωμοσύνης και οικονομικής επιτυχίας που τους επέτρεψαν να μετακινηθούν σε νέες αγορές με σχετική ευκολία και να διατηρήσουν ακέραια τα επιχειρηματικά τους μοντέλα. Το διαδίκτυο, πραγματικά έχει φέρει επανάσταση στα τυχερά παιχνίδια, επιτρέποντας στους παίχτες να τοποθετούν άμεσα τα στοιχήματα τους σε μια απίστευτη ποικιλία παιχνιδιών και γεγονότων οποιαδήποτε στιγμή της ημέρας από την άνεση των σπιτιών τους (Spectrum Gaming Group, 2010).

Λόγοι εξάπλωσης των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων

Ο συνδυασμός δύο εξαιρετικά δημοφιλών μορφών ψυχαγωγίας, δηλαδή του διαδικτύου και της αρχαίας τέχνης των τυχερών παιχνιδιών, δημιούργησε ένα πολύ δυναμικό και ραγδαία αναπτυσσόμενο τομέα και σηματοδότησε την απαρχή μιας νέας εποχής στην δραστηριότητα της βιομηχανίας των τυχερών παιχνιδιών. Επιχειρώντας λοιπόν να αναλύσουμε τους λόγους της δυναμικής επιτυχίας και της εξάπλωσης των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων καταρχήν θα πρέπει να σταθούμε στις τεράστιες δυνατότητες που προσφέρονται μέσα από την χρήση του διαδικτύου (Δαλιάνης, 2012).

Είναι χαρακτηριστικό πως το διαδίκτυο δεν αποτελεί απλά ένα μέσο, αλλά τον συνδυασμό πολλών μέσων. Διαθέτει λοιπόν, ταυτόχρονα, τις ιδιότητες πολλών σημαντικών μέσων επικοινωνίας και χρηστικών εργαλείων τα οποία διευκολύνουν αφάνταστα τη ζωή του ανθρώπου, καθώς επίσης απλοποιούν και επιταχύνουν πολλές από τις δραστηριότητες στις οποίες επιλέγει να συμμετέχει. Συνήθως στις ανθρώπινες δραστηριότητες απαιτούνται αρκετά μέσα για να ολοκληρωθεί απλά και μόνο μια και μόνο απ’ αυτές, ωστόσο το Internet μπορεί γρήγορα και απλά να συνδυάζει πολλές από αυτές και να μας προσφέρει ένα ανάλογο αποτέλεσμα χωρίς να μεγάλο κόπο και χάσιμο χρόνου.

Ας πάρουμε λοιπόν το παράδειγμα ενός ανθρώπου που θέλει να στοιχηματίσει στον ιππόδρομο. Το διαδίκτυο διαθέτοντας τις ιδιότητες όλων των μέσων που απαιτούνται για

αυτή τη δραστηριότητα, π.χ. των μέσων ενημέρωσης, των μέσων επικοινωνίας, των ηλεκτρονικών συναλλαγών κ.ά., διευκολύνει τον παίχτη να στοιχηματίσει από την άνεση του σπιτιού του χωρίς καν να μετακινηθεί από τη θέση του. Σε αντίθετη περίπτωση ο ίδιος άνθρωπος θα έπρεπε να καταναλώσει χρόνο, χρήμα και κόπο για να μετακινηθεί, να ενημερωθεί και να βρεθεί ο ίδιος αυτοπροσώπως στο χώρο διενέργειας του στοιχήματος ώστε να αγοράσει την ίδια ακριβώς υπηρεσία.

Παρακάτω, παρατίθενται συνοπτικά τα πλεονεκτήματα του των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων σε σχέση με την παραδοσιακή αγορά των τυχερών παιχνιδιών.

➤ Ευκολία πρόσβασης, ταχύτητα και περισσότερες ευκαιρίες στοιχηματισμού
Ο παίχτης έχει την δυνατότητα να ποντάρει οποιαδήποτε στιγμή, ακόμη και κατά τη διάρκεια ενός γεγονότος ανάλογα με την εξέλιξη του και οι αποδόσεις που δίνονται είναι σχεδόν πάντα ελκυστικότερες, με το επιπλέον προσόν της μη αναγκαίας φυσικής παρουσίας του παίχτη στο χώρο διενέργειας του στοιχήματος, αλλά την άμεση συμμετοχή του από οποιοδήποτε σημείο βρίσκεται με την απλή χρήση κάποιας φορητής ηλεκτρονικής συσκευής με δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο (Δαλιάνης, 2012).

➤ Άνεση και ευελιξία χρήσης
Πέρα από την ευκολία πρόσβασης του παίχτη από οποιοδήποτε σημείο αυτός επιλέγει, και φυσικά την άνεση του προσωπικού του χώρου, χωρίς να χρειάζεται να ανεχτεί καταστάσεις και πιθανές ενοχλητικές συνήθειες άλλων παιχτών, όπως π.χ κάπνισμα, φασαρία, συνωστισμός κ.ά., προσφέρεται και ευελιξία στη χρήση των παιχνιδιών με αναλυτικά εγχειρίδια, οδηγούς χρήσης, δοκιμαστικές εκδόσεις με εικονικά χρήματα κτλ., ώστε ο παίχτης να αφομοιώσει και να εξοικειωθεί καλύτερα με τα παιχνίδια. Επίσης, όλα τα παιχνίδια των καζίνο προσφέρονται σε πολύ πιστή απεικόνιση και με ρεαλιστικό σχεδιασμό, έχοντας δώσει απίστευτη σημασία στην λεπτομέρεια, με απόλυτα αυθεντική προσομοίωση των παιχνιδιών. Επιπλέον παρέχεται η δυνατότητα στον παίχτη, να ανατρέξει ανά πάσα στιγμή στο πλήρες ιστορικό των παιχνιδιών του, χρησιμοποιώντας το αρχείο και τα στατιστικά στοιχεία, ακόμα και στις πιθανότητες που προσέφερε κάθε του ποντάρισμα, αναλύοντας έτσι καλύτερα τον τρόπο παιξίματος του (Δαλιάνης, 2012).

➤ Μεγάλα μπόνους καλωσορίσματος και κίνητρα
Προσφέρονται δελεαστικά κίνητρα όπως, μεγάλα μπόνους καλωσορίσματος στις εταιρείες διαδικτυακού στοιχηματισμού, τοποθέτηση δωρεάν στοιχημάτων σε συγκεκριμένα γεγονότα, κληρώσεις με σημαντικά δώρα, ταξίδια, προσφορά ενός χρηματικού ποσού με την εγγραφή

κάποιου μέλους και δωρεάν ενημέρωση για αθλητικά γεγονότα, είτε μέσω e-mail, είτε με μήνυμα (sms) στο κινητό τηλέφωνο του πελάτη. Επιπλέον δίνεται η δυνατότητα παρακολούθησης ζωντανά των περισσότερων γεγονότων εντελώς δωρεάν (Δαλιάνης, 2012).

➤ Υψηλότερες αποδόσεις

Οι εταιρείες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών έχουν τη δυνατότητα να προσφέρουν μεγαλύτερες και πιο ανταγωνιστικές αποδόσεις στα στοιχήματα πρόβλεψης, είτε πρόκειται για αθλητικά ή οποιαδήποτε άλλα γεγονότα, λόγω της διευρυμένης αγοράς και του μικρότερου κόστους λειτουργίας τους (Δαλιάνης, 2012).

➤ Μεγαλύτερη γκάμα και επιλογές παιχνιδιών

Ο παίχτης μπορεί να εκμεταλλευτεί τη μεγάλη ποικιλία όσον αφορά τόσο το εύρος των διαφορετικών παιχνιδιών στα οποία μπορεί να συμμετέχει όσο και τις μεμονωμένες επιλογές στοιχηματισμού που προσφέρονται ανά γεγονός ή είδος παιχνιδιού. Π.χ. προσφέρονται πολλοί διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών καζίνο, αριθμολαχείων, γεγονότων προς στοιχηματισμό, ειδικών στοιχημάτων κ.ά. Έτσι καλύπτονται όλοι οι παίχτες ανάλογα με το γούστο, τις προσδοκίες και τα χρήματα που διαθέτουν (Δαλιάνης, 2012).

➤ Ασφάλεια

Τα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια, πλέον, λειτουργούν στα πλαίσια αυστηρών νομοθετικών διατάξεων, «τρέχουν» υπό την επίβλεψη και την εγγύηση σημαντικών οργανισμών, καθώς επίσης χρησιμοποιούν λογισμικά που εξασφαλίζουν τόσο την ασφάλεια του παίχτη κατά τη χρήση των παιχνιδιών όσο και κατά τη διάρκεια των συναλλαγών. Παραδείγματος χάρη, η eCOGRA (e-Commerce and Online Gaming Regulation and Assurance) είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός με έδρα στο Ηνωμένο Βασίλειο που έχει δημιουργηθεί από το 2003, με κύριο στόχο να δίνει άδεια σε εκείνα τα καζίνο που παρέχουν ασφάλεια στις συναλλαγές, αλλά και διασφαλίζουν το δίκαιο των παιχνιδιών που προσφέρουν στους παίχτες τους. Ουσιαστικά αποτελεί το συνδετικό κρίκο μεταξύ των καζίνο και των παιχτών όσον αφορά την ασφάλεια αλλά και την αξιοπιστία. Επίσης, το RNG, είναι το λογισμικό που χρησιμοποιείται από τα παιχνίδια τύχης έτσι ώστε να μην υπάρχει καμία αμφισβήτηση για τις κληρώσεις που έχουν τα παιχνίδια. Συγκεκριμένα αν κάποιος παίζει «φρουτάκια» το λογισμικό αυτό έχει την δυνατότητα να «ανακατεύει» τα σύμβολα, έτσι ώστε αυτά να μην αναταράσσονται μέσω κάποια συντυχίας καταστάσεων αλλά μόνο μέσα από την τύχη. Αυτά τα δύο είναι ουσιαστικά τα όπλα που χρησιμοποιούνται για την ασφάλεια (European Gaming and Betting Association [EGBA], n.d.).

➤ **Ιδιωτικότητα και ανωνυμία**

Ο παίχτης συμμετέχει από τον προσωπικό του χώρο χωρίς να απαιτείται η φυσική του παρουσία σε χώρο διενέργειας τυχερών παιγνίων και έτσι διατηρεί μυστική τη συμμετοχή και την ταυτότητά του από τους υπόλοιπους παίχτες.

Είναι γεγονός πως τα διαδικτυακά ηλεκτρονικά παίγνια παρουσιάζουν μια σειρά πλεονεκτημάτων έναντι των παραδοσιακών, πράγμα που οφείλεται κυρίως στο μεγαλύτερο εύρος της αγοράς που μπορούν να καλύψουν, στη χαμηλότερη φορολογία, στα μικρότερα κόστη λειτουργίας, καθώς και στην αμεσότητα και ταχύτητα συμμετοχής σε αυτά, ένα ακόμη στοιχείο πολύ σημαντικό για τον σύγχρονο άνθρωπο και τους έντονους ρυθμούς της ζωής του. Ωστόσο, ο διαδικτυακός στοιχηματισμός παρουσιάζει και ένα σεβαστό αριθμό μειονεκτημάτων που είναι σωστό να αναφερθούν και τα οποία λειτουργούν αποτρεπτικά κατά την επιλογή του παίχτη που θέλει να συμμετάσχει σε αυτά. Αυτά τα μειονεκτήματα είναι τα εξής:

➤ **Δυσκολότερες συναλλαγές (ηλεκτρονικά χρήματα)**

Ο παίχτης υποχρεούται να προβεί σε ηλεκτρονικές συναλλαγές, που είναι ελαφρώς δυσκολότερες, κυρίως για τον απλό καθημερινό άνθρωπο που δεν έχει εξοικειωθεί πλήρως με τις νέες μεθόδους συναλλαγών. Επίσης, μετατρέποντας τα χρήματα του σε ηλεκτρονικά, χάνει την επαφή με το πραγματικό χρήμα και το αποτέλεσμα είναι πως ακόμα και αν είναι κερδισμένος δεν αποφασίζει εύκολα να δώσει εντολή ανάληψης των χρημάτων του. Έτσι, πολλές φορές ο παίχτης συνεχίζει να παίζει έως ότου τα χάσει όλα, δηλαδή και τα κερδισμένα άλλα και τα δικά του (Δαλιάνης, 2012).

➤ **Χρεώσεις και κόστος συναλλαγών**

Τις περισσότερες φορές το κόστος συναλλαγών από τα κανονικά χρήματα στα ηλεκτρονικά και αντίστροφα δεν είναι δωρεάν αλλά εμπεριέχει μια προμήθεια από την τράπεζα την οποία χρεώνεται ο παίχτης. Αναφερόμαστε βέβαια σε ένα πολύ μικρό κόστος που όμως αποτρέπει τις συχνές αναλήψεις και καταθέσεις μικροποσών από τον παίχτη (Δαλιάνης, 2012).

➤ **Καθυστέρηση πληρωμής κερδών**

Εξαιτίας των ηλεκτρονικών συναλλαγών υπάρχει μια μικρή καθυστέρηση στην πληρωμή των κερδών του παίχτη καθώς μεσολαβεί ένα χρονικό διάστημα από την εντολή ανάληψης μέχρι τη στιγμή που τα χρήματα καταθέτονται στο λογαριασμό του παίχτη, σε αντίθεση με τα παραδοσιακά στοιχηματικά γραφεία και εταιρείες όπου η αποπληρωμή των κερδών είναι σχεδόν άμεση στον παίχτη (Δαλιάνης, 2012).

➤ Έλεγχος αξιοπιστίας

Ο παίχτης θα πρέπει πάντα να επιλέγει μεγάλες και γνωστές εταιρίες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών έτσι ώστε να είναι εγγυημένη η αξιοπιστία τους. Με τον τρόπο αυτό διασφαλίζει την καλή και ασφαλή λειτουργία των παιχνιδιών, την ασφάλεια των συναλλαγών του, καθώς και την αγαστή συνεργασία του με το υποστηρικτικό προσωπικό της εταιρείας (Δαλιάνης, 2012).

➤ Ανάγκη ταυτοποίησης μέσω επαλήθευσης εγγράφων

Ο παίχτης υποχρεούται να προβεί την ταυτοποίηση των προσωπικών του στοιχείων, μέσω της αποστολής εγγράφων ταυτοποίησης, είτε ηλεκτρονικά είτε ταχυδρομικά, γεγονός που πολλές φορές αποδεικνύεται αποτρεπτικός παράγοντας για τους πιθανούς παίχτες που το θεωρούν τόσο χρονοβόρα όσο και αρνητική διαδικασία.

➤ Κίνδυνος μεγαλύτερου εθισμού

Πολλές φορές η ευκολία πρόσβασης στα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια μπορεί να αποδειχθεί εκτός από πλεονέκτημα, ένα σοβαρό μειονέκτημα, οδηγώντας σε σοβαρότερο εθισμό τους παίχτες λόγω της δυνατότητας για υπερβολική χρήση τους (Δαλιάνης, 2012).

Συμπερασματικά, και με μια πρώτη ματιά, μπορούν να διαπιστωθούν σημαντικές ποιοτικές και ποσοτικές διαφορές μεταξύ των διαδικτυακών και των παραδοσιακών τυχερών παιχνιδιών, όπως είναι π.χ. η προσφορά υψηλότερων αποδόσεων και μεγαλύτερης ποικιλίας σε παιχνίδια για τις εταιρίες του διαδικτύου, ή αντίθετα η δυνατότητα άμεσης καταβολής των κερδών από τα παραδοσιακά πρακτορεία και τα καζίνο προς τους παίχτες, μια υπηρεσία η οποία δεν είναι δυνατό να προσφερθεί ακόμα από τις διαδικτυακές εταιρείες.

Νομικό Πλαίσιο και καθεστώς αδειοδοτήσεων

Χαρακτηριστικό της αγοράς των τυχερών παιγνίων είναι η εμφανής διαφοροποίηση μεταξύ των εθνικών ρυθμιστικών πλαισίων των κρατών, σε συνδυασμό με το γεγονός πως η ρύθμιση, η εποπτεία και ο έλεγχος των υπηρεσιών τυχερών παιγνίων άπτεται των αρμοδιοτήτων περισσότερων του ενός φορέα. Εμπλεκόμενοι κρατικοί φορείς στη ρύθμιση, την εποπτεία και τον έλεγχο των τυχερών παιγνίων, κατά περίπτωση, μπορούν να είναι οι κυβερνήσεις και συναρμόδια υπουργεία (Οικονομικών, Εσωτερικών, Δικαιοσύνης, Τουρισμού, Εργασίας, κ.ά.), οι αρχές/επιτροπές παιγνίων, η τοπική αυτοδιοίκηση, τα όργανα προστασίας του πολίτη όπως είναι η αστυνομία, οι ρυθμιστικές αρχές για παίγνια στο διαδίκτυο και διάφοροι άλλοι τοπικοί φορείς. Το κατεξοχήν ρυθμιστικό εργαλείο για τα τυχερά παίγνια είναι οι αδειοδοτήσεις, και ως εκ τούτου, κάθε τομέας ρυθμίζεται

διαφορετικά με το καθεστώς των αδειοδοτήσεων να κυμαίνεται από την πλήρη απαγόρευση παροχής αδειών έως την απόλυτη απελευθέρωση τους.

Όσον αφορά την αδειοδότηση και των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο κάθε χώρα ακολουθεί μια διαφορετική στρατηγική δημιουργώντας μια παγκόσμια σκηνή πλήρους ανομοιομορφίας. Παραδείγματος χάρη στην ΕΕ, το πρώτο κράτος που εισήγαγε ρυθμιστικό πλαίσιο για τα διαδικτυακά τυχερά παίγνια ήταν η Μάλτα, παρέχοντας άδειες λειτουργίας το 2004. Αντίθετα, στη Σλοβενία μόνο τα επίγεια καζίνο και οι πάροχοι κληρώσεων επιτρέπεται να λαμβάνουν άδεια λειτουργίας για διαδικτυακά τυχερά παίγνια. Και στην Κροατία μπορεί κάποιος να αδειοδοτηθεί μόνο εφόσον κατέχει αντίστοιχη άδεια για επίγειο καζίνο ή στοιχηματικής εταιρείας. Στην Ουγγαρία ενώ προβλέπεται απεριόριστος αριθμός αδειών προς διάθεση για κάθε τύπο διαδικτυακού τυχερού παιχνιδιού, η μόνη ενεργή άδεια ανήκει στην κρατική Szerencsejáték Zrt (Λαμπράκης, 2015).

Τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια αποτελούν μια ραγδαίως αναπτυσσόμενη δραστηριότητα στην Ευρώπη, τόσο από την άποψη της προσφοράς και της ζήτησης. Κάποιες φορές είναι πιθανό διαφορετικά είδη υπηρεσιών όσον αφορά τα τυχερά παίγνια να λειτουργούν ανεξαρτήτως συνόρων και μακριά από τον έλεγχο των εθνικών αρχών των μεμονωμένων χωρών της Ε.Ε. Επειδή οι καταναλωτές στην Ευρώπη συχνά αναζητούν περισσότερο ανταγωνιστικές υπηρεσίες πέραν των εθνικών τους συνόρων, μπορεί να εκτεθούν σε κινδύνους όπως είναι η απάτη. Δεδομένου λοιπόν του διασυνοριακού χαρακτήρα του τομέα των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, από το 2012 η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ανέλαβε πρωτοβουλίες καταρχήν εκδίδοντας την ανακοίνωση «Προς ένα ολοκληρωμένο ευρωπαϊκό πλαίσιο για τα τυχερά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση» (European Commission, 2012a), συνοδευόμενη από ένα κείμενο της ομάδας εργασίας (European Commission, 2012b), βάσει της οποίας και στο βάθος μιας ευρύτατης δημόσιας διαβούλευσης, καθόριζε ένα σχέδιο δράσης για την ενίσχυση της σαφήνειας σχετικά με τα προβλήματα που προκύπτουν από τα τυχερά παιχνίδια σε όλη την ΕΕ για τις εθνικές αρχές, φορείς, τις σχετικές βιομηχανίες όπως τους παρόχους υπηρεσιών μέσω μαζικής επικοινωνίας, και τους καταναλωτές.

Με βάση την ανακοίνωση αυτή, προτάθηκε ένας συνδυασμός πρωτοβουλιών και ενδεδειγμένων μέτρων που καλύπτουν σειρά θεμάτων για να ενισχυθεί η νομική σαφήνεια και να καταρτιστούν πολιτικές με βάση τα διαθέσιμα στοιχεία. Στις δράσεις αυτές, στις

οποίες λαμβάνονταν πλήρως υπόψη οι αρχές της επικουρικότητας και της αναλογικότητας, το έργο της Επιτροπής πάνω στο τομέα των τυχερών παιχνιδιών επικεντρώθηκε:

- στη συμμόρφωση των εθνικών ρυθμιστικών πλαισίων με τη νομοθεσία της ΕΕ,
- την ενίσχυση της διοικητικής συνεργασίας και της αποτελεσματικής εφαρμογής των κανόνων,
- την προστασία των καταναλωτών και των πολιτών, των ανηλίκων και των ευάλωτων ομάδων,
- την πρόληψη της απάτης και της νομιμοποίησης εσόδων από παράνομες δραστηριότητες,
- τη διασφάλιση της ακεραιότητας των αθλητικών οργανώσεων και πρόληψη του στησίματος των αγώνων.

Οι προτεινόμενες δράσεις έχουν εστίασει στις υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση και σε θέματα τα οποία σχετίζονται με την ελεύθερη κυκλοφορία των υπηρεσιών και την ελευθερία εγκατάστασης, λαμβάνοντας υπόψη την ανάπτυξη των τυχερών παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση στην Ε.Ε. και την καλά αναπτυγμένη διασυνοριακή παροχή των υπηρεσιών αυτών. Ωστόσο, ορισμένες δράσεις αφορούν τις υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση και εκτός απευθείας σύνδεσης.

Σε συνέχεια του σχεδίου δράσης του 2012 σχετικά με τις υπηρεσίες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών και υλοποιώντας ένα από τα βασικά του στοιχεία, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή, τον Ιούλιο του 2014, εξέδωσε σύσταση για τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια (European Commission, 2014a), με την οποία ενθάρρυνε τα κράτη μέλη να επιδιώξουν υψηλό επίπεδο προστασίας για τους καταναλωτές και τους παίκτες υπηρεσιών τυχερών παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση, καθώς και για την αποτροπή των ανηλίκων από τη συμμετοχή σε τυχερά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση, εγκρίνοντας ορισμένες αρχές για τις υπηρεσίες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών και για την υπεύθυνη διαφήμιση και χορηγία σχετικά με τις υπηρεσίες αυτές. Στόχος των εν λόγω αρχών είναι η διασφάλιση της υγείας και η ελαχιστοποίηση της ενδεχόμενης οικονομικής ζημίας που μπορεί να προκύψει από τον εθισμό στα τυχερά παιχνίδια.

Στην προσπάθεια να προστατευτούν καλύτερα όλοι οι πολίτες, και ειδικότερα τα παιδιά, από τους κινδύνους που συνδέονται με τα τυχερά παιχνίδια, ζητήθηκε από τα κράτη μέλη, αλλά και από τους φορείς εκμετάλλευσης διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, να ανταποκριθούν στις φιλοδοξίες για υψηλού επιπέδου προστασία των καταναλωτών σε όλη την Ε.Ε., με τη σύσταση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής να καθορίζει μια σειρά αρχών τις οποίες τα κράτη μέλη καλούνται να περιλάβουν στην εθνική τους νομοθεσία (European Commission, 2014b):

- Θα πρέπει να ισχύουν βασικές απαιτήσεις όσον αφορά τις πληροφορίες που παρέχονται στους ιστότοπους τυχερών παιχνιδιών, ιδίως για να εξασφαλιστεί επαρκής ενημέρωση των καταναλωτών ώστε να κατανοούν τους κινδύνους που συνδέονται με τα τυχερά παιχνίδια. Η εμπορική επικοινωνία (διαφήμιση και χορηγία) θα πρέπει να διενεργείται με υπεύθυνο τρόπο.
- Τα κράτη μέλη πρέπει να διασφαλίζουν ότι οι ανήλικοι δεν έχουν πρόσβαση σε διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, και ότι εφαρμόζονται κανόνες για να ελαχιστοποιείται η επαφή τους με τα τυχερά παιχνίδια, π.χ. μέσα από τη διαφήμιση ή την προβολή των τυχερών παιχνιδιών με οπτικοακουστικά ή άλλα μέσα.
- Θα πρέπει να εφαρμόζεται συγκεκριμένη διαδικασία για το άνοιγμα λογαριασμού παίκτη, ώστε οι καταναλωτές να υποχρεούνται να παρέχουν στοιχεία για την ηλικία και την ταυτότητά τους, τα οποία θα επαληθεύουν οι φορείς εκμετάλλευσης· αυτό θα δώσει επίσης τη δυνατότητα στους φορείς εκμετάλλευσης να καταγράφουν τη συμπεριφορά του παίκτη και να κρούουν τον κώδωνα κινδύνου όταν χρειάζεται.
- Θα πρέπει να προβλέπεται συνεχής στήριξη των παικτών για την πρόληψη προβλημάτων που συνδέονται με τα τυχερά παιχνίδια, μέσω της παροχής εργαλείων ώστε αυτοί να διατηρούν υπό έλεγχο το παιχνίδι τους, π.χ., με όρια στα χρηματικά ποσά που παίζουν, με προειδοποιήσεις για τα ποσά που χάνουν ή κερδίζουν, και με διαλείμματα κατά το παίξιμο.
- Οι παίκτες θα πρέπει να έχουν πρόσβαση σε ειδικές τηλεφωνικές γραμμές ώστε να μπορούν να ζητούν βοήθεια σχετικά με τη συμπεριφορά τους όταν παίζουν τυχερά παιχνίδια, και θα πρέπει να μπορούν εύκολα να αυτοαποκλείονται από τους ιστότοπους τυχερών παιχνιδιών.

- Η διαφήμιση και η χορηγία σχετικά με υπηρεσίες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών πρέπει να είναι πιο κοινωνικά υπεύθυνες και διαφανείς. Για παράδειγμα, δεν πρέπει να περιέχουν αβάσιμες δηλώσεις σχετικά με τις πιθανότητες κέρδους, να ασκούν πίεση για συμμετοχή σε τυχερά παιχνίδια, ή να υποδηλώνουν ότι τα τυχερά παιχνίδια επιλύουν κοινωνικά, επαγγελματικά, προσωπικά ή οικονομικά προβλήματα.
- Τα κράτη μέλη οφείλουν να εξασφαλίσουν την επαρκή κατάρτιση όσων εργάζονται για λογαριασμό των φορέων εκμετάλλευσης διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών και έρχονται σε επαφή με τους παίκτες, ώστε να μπορούν να ενημερώνουν τους παίκτες για τα προβλήματα που κρύβουν τα τυχερά παιχνίδια και να είναι σε θέση να συνδιαλέγονται σωστά με τους παίκτες.

Από τα κράτη μέλη ζητήθηκε επίσης να διεξαγάγουν ενημερωτικές εκστρατείες σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια και τους συναφείς κινδύνους, καθώς και να συλλέξουν δεδομένα σχετικά με το άνοιγμα και το κλείσιμο των λογαριασμών παίκτη και τις παραβιάσεις των κανόνων περί εμπορικής επικοινωνίας. Τα κράτη μέλη θα έπρεπε επίσης να ορίσουν ανεξάρτητες ρυθμιστικές αρχές που θα βοηθούν στην αποτελεσματική παρακολούθηση της συμμόρφωσης με τη σύσταση.

Ενώ τα μέτρα ήταν μη δεσμευτικά και δεν έφεραν ισχύ νόμου, αναμενόταν τα κράτη μέλη να τα εφαρμόσουν στο μέτρο του δυνατού. Μάλιστα καλούνταν να υποβάλουν σχετικές εκθέσεις στην Επιτροπή αναφορικά με τα μέτρα που είχαν ληφθεί εντός των επόμενων 18 μηνών, μια περίοδο κατά την οποία η Επιτροπή θα αξιολογούσε την επιτυχία των προτάσεων της. Επιπλέον, τα κράτη μέλη κλήθηκαν να συλλέξουν «αξιόπιστα ετήσια στοιχεία», που θα περιλαμβάνουν τον αριθμό των λογαριασμών παικτών, τους αυτό-αποκλεισμένους παικτών και τους παίκτες που ενδέχεται να αντιμετωπίζουν διαταραχές προερχόμενες από τα τυχερά παιχνίδια, τα οποία και θα έπρεπε να γνωστοποιήσουν στην Επιτροπή εντός 24 μηνών από τη δημοσίευση της σύστασης (European Commission, 2014b).

Επί 5 συναπτά έτη η Ευρωπαϊκή Επιτροπή στήριξε τα κράτη μέλη στις προσπάθειές τους να καταπολεμήσουν την παροχή μη εγκεκριμένων υπηρεσιών τυχερών παιχνιδιών, να προστατέψουν τους ευάλωτους πολίτες και να αποτρέψουν άλλες συναφείς παράνομες δραστηριότητες. Σε συνέχεια της ανακοίνωσης του 2012 για τα τυχερά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση, η Επιτροπή δρομολόγησε ένα σύνολο πρωτοβουλιών, όπως για παράδειγμα οι συστάσεις για την προστασία των καταναλωτών και τις διαφημίσεις στον

τομέα των τυχερών παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση. Ενθάρρυνε επίσης τη διοικητική συνεργασία και συγκρότησε μια ομάδα εμπειρογνομόνων για τις υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών στο πλαίσιο της οποίας οι ρυθμιστικές αρχές των χωρών του Ευρωπαϊκού Οικονομικού Χώρου (ΕΟΧ) ανταλλάσσουν ορθές πρακτικές, προωθούν τη μεταξύ τους διοικητική συνεργασία και καλλιεργούν την αμοιβαία εμπιστοσύνη. Επιπλέον, οι κανόνες της Ε.Ε. σε τομείς, όπως η καταπολέμηση της νομιμοποίησης χρημάτων από παράνομες δραστηριότητες, ισχύουν για τον κλάδο των τυχερών παιχνιδιών.

Ωστόσο, το Δεκέμβριο του 2017, η Επιτροπή έκρινε ότι δεν αποτελεί προτεραιότητά της να κάνει χρήση των εξουσιών της σε θέματα παραβάσεων, για να προωθήσει μια ενιαία αγορά στον συγκεκριμένο τομέα, φρονώντας πως κάθε τοπική αρχή γνωρίζει καλύτερα από την ίδια ποιες είναι οι ανάγκες και ποια τα προβλήματα του δικού της κοινωνικού ιστού. Ως εκ τούτου, με επίσημη ανακοίνωση της γνωστοποίησε ότι παύεται κάθε νομική διαδικασία που είχε κινηθεί και εκκρεμούσε κατά των κρατών-μελών με βάση καταγγελιών που είχαν γίνει από εταιρείες για παραβίαση των κανόνων περί ελεύθερης αγοράς και εναποθέτει οριστικά στα κράτη-μέλη της Ε.Ε. την αρμοδιότητα ρύθμισης της αγοράς των τυχερών παιχνιδιών, και ιδιαίτερα της διαδικτυακής αγοράς (European Commission, 2017).

Πλέον η κάθε χώρα ανεξάρτητα δύναται να ορίζει όπως θέλει το πλαίσιο των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών και να καθορίζει κατά συνέπεια τα πιθανά μονοπώλια ή μη. Επιπλέον, τα κράτη-μέλη διατηρούν το δικαίωμα να περιορίζουν τις υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών, όπου το κρίνουν απαραίτητο, για να προστατεύσουν στόχους δημόσιου συμφέροντος, όπως είναι η προστασία των ανηλίκων, η αντιμετώπιση της εξάρτησης από τα τυχερά παιχνίδια και η καταπολέμηση των παρατυπιών και της απάτης. Με αυτή την εξέλιξη κάθε κράτος-μέλος της Ε.Ε. δύναται να πάρει την κατάσταση στα χέρια του και μοναδικές αρμόδιες για την διερεύνηση οποιονδήποτε σχετικών καταγγελιών είναι οι δικαστικές αρχές της εκάστοτε χώρας (European Commission, 2017).

Θέματα διασφάλισης της ακεραιότητας του αθλητισμού από τις υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών

Η συνεχιζόμενη ανάπτυξη του επαγγελματικού αθλητισμού και των συναφών στοιχηματικών αγορών, σε παγκόσμια κλίμακα, και ως άμεσο αποτέλεσμα της αυξανόμενης καταναλωτικής ζήτησης που οδηγείται από τη διαρκή τεχνολογική πρόοδο, προσφέρει σαφή οικονομικά οφέλη και στους δύο αυτούς επιχειρηματικούς τομείς ενισχύοντας περισσότερο τη συμβιωτική τους σχέση. Ωστόσο, την ίδια στιγμή, είναι σημαντικός ο αριθμός εκείνων

που διατείνονται πως και το ποσοστό των κινδύνων και των αρνητικών επιπτώσεων στην ακεραιότητα των αθλητικών εκδηλώσεων αυξάνεται σε μεγάλο βαθμό. Τα μέρη αυτά επισταμένως ασκούν πιέσεις για την αναγνώριση του δικαιώματος στους οργανωτές των αθλητικών εκδηλώσεων να προστατέψουν τα γεγονότα και τα έσοδά τους, τόσο για εμπορικούς όσο και για λόγους ακεραιότητας, θέτοντας αντίστοιχα περιορισμούς σχετικά με τη ρύθμιση των παρεχόμενων στοιχηματικών υπηρεσιών, καθώς και την πρόσβαση των ιδιωτικών φορέων στις εν λόγω αγορές (Gambling Commission, 2013).

Στο πεδίο της αγοράς των τυχερών παιχνιδιών, ένας μεγάλος αριθμός διεθνών οργανισμών και ενώσεων που στελεχώνονται από σημαντικούς φορείς τέλεσης και ρύθμισης των στοιχηματικών υπηρεσιών (Remote Gambling Association (RGA), European Gaming and Betting Association (EGBA), European Sports Security Association (ESSA), UK Gambling Commission, κ.ά.), δραστηριοποιείται έντονα, είτε δημιουργώντας διάφορα εργαλεία ανίχνευσης και προειδοποίησης για ύποπτες παράνομες δραστηριότητες (π.χ. το Fraud Detection System της Sportradar), είτε αναπτύσσοντας σχέδια δράσης σε συνεργασία με τις αρχές, τους φορείς επιβολής του νόμου και τους αθλητικούς φορείς μέσω των ομοσπονδιών και των ενώσεων επαγγελματιών παικτών, για την διαφύλαξη της ακεραιότητας των αθλητικών εκδηλώσεων και τη διασφάλιση της διαφάνειας στις υπηρεσίες που προσφέρουν οι στοιχηματικές εταιρείες.

Η κλίμακα των επιπτώσεων στην ακεραιότητα του αθλητισμού εξακολουθεί να είναι κύριο σημείο εστίασης της συζήτησης γύρω από τη διαθεσιμότητα του στοιχηματισμού πάνω σε αθλητικά γεγονότα, καθώς τον τελευταίο καιρό αυξάνονται σημαντικά τα κρούσματα περιστατικών στημένων αποτελεσμάτων σε αθλητικά γεγονότα, τα οποία σχετίζονται άμεσα με την ενισχυμένη πρόσβαση των καταναλωτών σε νέα προϊόντα στοιχηματισμού. Η διαφθορά και χειραγώγηση αθλητικών γεγονότων και των συναφών στοιχηματικών αγορών αναφέρεται συχνά ως στήσιμο αγώνων (match-fixing). Τα διεθνή όργανα επιβολής του νόμου έχουν εντοπίσει μεγάλο αριθμό εγκληματικών στοιχείων που έρχονται σε συνεννόηση με διεφθαρμένους αθλητές και χρησιμοποιούν τις μη ρυθμιζόμενες αγορές στοιχηματισμού αποτελώντας τους κύριους παράγοντες των επιθέσεων κατά της ακεραιότητας στον αθλητισμό. Έτσι η συζήτηση συχνά εντοπίζεται γύρω από την προώθηση αυστηρότερων περιορισμών στις υπηρεσίες και τα προϊόντα στοιχηματισμού που προσφέρονται από τους ρυθμιζόμενους φορείς εκμετάλλευσης τυχερών παιχνιδιών, ιδίως προς την πτυχή του

αθλητικού τομέα, ως μέσο διαφύλαξης και διασφάλισης της ακεραιότητας των αθλητικών εκδηλώσεων (Foley-Train, 2014).

Στη Μ. Βρετανία, μια περιοχή με σημαντική παράδοση στα τυχερά παίγνια, το 2012 δημιουργήθηκε ένας φορέας, το Sports Betting Integrity Forum, για να οικοδομήσει τη στρατηγική της χώρας όσον αφορά την προστασία του αθλητισμού και του αθλητικού στοιχηματισμού από κάθε πιθανότητα διαφθοράς. Το Sports Betting Integrity Forum είναι ένα σώμα αποτελούμενο από εκπροσώπους της επιτροπής τυχερών παιχνιδιών (Gambling Commission), εθνικών οργάνων διοίκησης του αθλητισμού (sports governing bodies), ενώσεων επαγγελματιών παικτών, στοιχηματικών φορέων, υπηρεσιών επιβολής του νόμου και της Κυβέρνησης. Το Φόρουμ αποτελεί μέρος του Σχεδίου Δράσης της Βρετανίας για την αντιμετώπιση των κινδύνων που συνδέονται με τους στημένους αγώνες και τις απειλές για την ακεραιότητα των αθλητικών στοιχημάτων (Sports Betting Integrity Forum, n.d.).

Σκοπός του Φόρουμ είναι να υποστηρίξει και να συντονίσει τις ατομικές και συλλογικές προσπάθειες των εταίρων για την ανάπτυξη του Σχεδίου Δράσης της Βρετανίας για την προστασία της ακεραιότητας του αθλητισμού και των αθλητικών στοιχημάτων. Διατηρεί το ρυθμό με τις αυξανόμενες περιπλοκές, όπως τις διεθνείς επιρροές, εστιάζοντας στην πρόληψη, τη καταστολή και την αποτροπή. Η στρατηγική αυτή αντικατοπτρίζει την πεποίθηση ότι οι στημένοι αγώνες αποτελούν μια σημαντική και συνεχιζόμενη πρόκληση για τη διοίκηση, την κουλτούρα, τη φήμη και τις επιχειρησιακές δυνατότητες του αθλητισμού και των φορέων του αθλητικού στοιχηματισμού.

Το Sports Betting Integrity Forum (2017) δημοσιεύει ένα Σχέδιο Δράσης για την Ακεραιότητα του Αθλητισμού και του Αθλητικού Στοιχηματισμού (SBI Action Plan) το οποίο περιγράφει την στρατηγική του για την αντιμετώπιση των κινδύνων σχετικά με την ακεραιότητα του αθλητισμού και των αθλητικών στοιχημάτων και για την προστασία της εθνικής και διεθνούς φήμης της χώρας ως ένας τρόπος ασφαλής για την απόλαυση και των δύο αυτών δραστηριοτήτων. Η πρώτη έκδοση του πλάνου δημοσιεύθηκε αρχικά τον Σεπτέμβριο του 2015 και μια έκθεση σχετικά με την πρόοδο των δράσεων που τέθηκαν σε προτεραιότητα κατά το πρώτο σχέδιο δημοσιεύθηκε τον Ιανουάριο του 2017.

Το σχέδιο SBI επίσης αντικατοπτρίζει τους στόχους και τη στρατηγική της Σύμβασης του Συμβουλίου της Ευρώπης για τη Χειραγώγηση Αθλητικών Διοργανώσεων (Council of

Europe's Convention on the Manipulation of Sports Competitions), αναγνωρίζοντας την ανάγκη:

α. να εντοπίζει και να συντονίζει τις ενέργειες των βασικών εταίρων, και

β. να συλλέγει, αξιολογεί και ανταλλάζει πληροφορίες για την υποστήριξη τις συλλογικές και ατομικές προσπάθειες των εταίρων.

Τα παραπάνω γίνονται μέσω των Sports Betting Integrity Forum (SBIF) και Sports Betting Intelligence Unit (SBIU), μιας μονάδας εντός της επιτροπής τυχερών παιχνιδιών (Gambling Commission) που ασχολείται με τις εκθέσεις διαφθοράς που σχετίζονται με το στοιχηματισμό, και αποτελούν συλλογικά την εθνική πλατφόρμα της Μ. Βρετανίας.

Το Σχέδιο αποτελεί το αποτέλεσμα μιας εκ των τριών συγκεκριμένων δράσεων που προσδιορίζονται στο σχέδιο καταπολέμησης της διαφθοράς του Ηνωμένου Βασιλείου, "UK's Anti-Corruption Plan" (HM Government, 2014), τη δημιουργία δηλαδή ενός πλάνου: (i) για να αποφευχθεί η αλλοίωση των αθλητικών γεγονότων και των αδειοδοτημένων αθλητικών στοιχημάτων, και (ii) για να αποτρέψει φυσικά πρόσωπα από την οργάνωση διεφθαρμένων αθλητικών γεγονότων με στόχο τη χειραγώγηση των στοιχηματικών αγορών.

Το Σχέδιο δίνει προτεραιότητα στην ανάπτυξη των δυνατοτήτων συλλογής πληροφοριών από το δημόσιο και ιδιωτικό τομέα και την ενίσχυση της αποτελεσματικότητας των λειτουργικών αντιδράσεων, καθώς και μεταξύ άλλων:

- την αύξηση των διαύλων επικοινωνίας και ανταλλαγής πληροφοριών μεταξύ των μελών του Sports Betting Integrity Forum, καθώς και την προώθηση μέτρων για την εκπαίδευση των συμμετεχόντων σε αθλητικά γεγονότα και των πελατών των διαδικτυακών στοιχηματικών εταιριών για την κατανόηση των απειλών που παρουσιάζονται από διεφθαρμένες πρακτικές, όπως αυτές των στημένων αγώνων,
- την πρόληψη και τη καταστολή των διεφθαρμένων δραστηριοτήτων με τη δίωξη των παραβατών. Στο βαθμό που δε το έχουν κάνει ήδη τα αθλητικά όργανα διοίκησης και οι ενώσεις των παικτών, θα εξασφαλίζει ότι οι κώδικες δεοντολογίας τους, οι κανόνες σχετικά με το στοιχηματισμό και οι άλλες συμβατικές διατάξεις θα δημιουργούν σαφή πλαίσια για την εφαρμογή των κυρώσεων, και

- αναγνωρίζοντας το γεγονός πως το φαινόμενο των στημένων αγώνων μπορεί να περιλαμβάνει το οργανωμένο έγκλημα σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο, την κατάθεση του αιτήματος προς την κυβέρνηση για την εναρμόνιση της πολιτικής που αφορά τον αθλητισμό και το στοιχηματισμό με την ποινική δικαιοσύνη, θέτοντας στο επίκεντρο την αντιμετώπιση της διαφθοράς στον αθλητισμό, προκειμένου να διασφαλιστούν οι ποινικές διώξεις όπου κρίνεται απαραίτητο.

Η επιτροπή τυχερών παιγνίων, Gambling Commission, ενεργεί ως επικεφαλής οργανισμός για τη στρατηγική του Ηνωμένου Βασιλείου στη μάχη για την καταπολέμηση του κινδύνου απέναντι στην ακεραιότητα του αθλητικού στοιχηματισμού. Σε συνεργασία με το Τμήμα Ψηφιακών Μέσων, Πολιτισμού, Μέσων Ενημέρωσης και Αθλητισμού (DCMS) και τους αρμόδιους διεθνείς οργανισμούς, η Επιτροπή διασφαλίζει ότι το σχέδιο SBI συντονίζεται με την πολιτική αθλητισμού/ακεραιότητας της κυβέρνησης του Ηνωμένου Βασιλείου (Sports Betting Integrity Forum, 2017).



Σχήμα 2. Τα μέλη του Sports Betting Integrity Forum.

Είδη στοιχημάτων δονητικά επικίνδυνων για την ακεραιότητα του αθλητισμού.

Ως αποτέλεσμα των τεχνολογικών εξελίξεων και ιδιαίτερα την ανάδειξη και ανάπτυξη της διαδικτυακής αγοράς των τυχερών παιχνιδιών, οι ευκαιρίες στοιχηματισμού σε αθλητικά γεγονότα έχουν αυξηθεί δραματικά, τόσο όσον αφορά τον αριθμό των γεγονότων που προσφέρονται για ποντάρισμα, όσο και ανάλογα τον αριθμό των διαθέσιμων

στοιχηματικών αγορών και επιλογών για τον παίκτη. Αυτή η επέκταση της προσφοράς αθλητικών στοιχημάτων προκαλεί μεγάλη ανησυχία μεταξύ των διαφόρων ενδιαφερόμενων μερών. Συχνά υποστηρίζεται ότι μερικές από αυτές τις νέες στοιχηματικές επιλογές αποτελούν εγγενείς απειλές για την ακεραιότητα των αθλητικών εκδηλώσεων.

Ειδικότερα, όπως θεωρεί Van Rompuy (2015) για το Ινστιτούτο Asser, τα ακόλουθα είδη αθλητικών στοιχηματικών επιλογών δυνητικά αυξάνουν τον κίνδυνο για προκαθορισμένα αποτελέσματα στα αντίστοιχα αθλητικά γεγονότα:

1. Τύποι στοιχημάτων που σχετίζονται ελάχιστα με το τελικό αποτέλεσμα ενός αγώνα, ιδιαίτερα δηλαδή τα παράπλευρα στοιχήματα που αναφέρονται συχνά και ως “special bets” (π.χ. στοιχήματα σε κάποιο συγκεκριμένο κομμάτι του παιχνιδιού, όπως ο αριθμός των κόρνερ, η ομάδα που θα κερδίσει τη σέντρα του αγώνα, ποιος θα σκοράρει το επόμενο γκολ ή ποιος παίκτης θα πάρει κίτρινη κάρτα, κ.ά.). Πολύ συχνά θεωρείται ότι αυτά τα στοιχήματα μπορούν να αποτελέσουν ένα σημαντικό κίνδυνο για την ακεραιότητα του παιχνιδιού επειδή ακόμη και μόνο ένα φυσικό πρόσωπο μπορεί εύκολα να τα χειραγωγήσει και μια τέτοια παραβίαση είναι αρκετά δύσκολο να αποδειχθεί. Δεδομένου ότι αυτό το είδος χειραγώγησης (“spot fixing”) έχει μικρότερο αντίκτυπο, και σε ορισμένες περιπτώσεις δεν έχει καμία εντελώς επίπτωση στην έκβαση του παιχνιδιού, οι οικονομικές, ηθικές και αθλητικές επιπτώσεις για τους αθλητές-απατεώνες θα είναι μειωμένες.

2. Ζωντανός στοιχηματισμός (live betting), δηλαδή η δυνατότητα στοιχηματισμού σε πραγματικό χρόνο κατά τη διάρκεια ενός αγώνα (επίσης γνωστό και ως in-play betting or in-the-run betting). Το συνηθέστερο επιχείρημα είναι ότι αυτός ο τύπος στοιχημάτων, ο οποίος υπήρξε βασικός μοχλός της αύξησης των εσόδων του αθλητικού στοιχηματισμού στο διαδίκτυο τα τελευταία χρόνια (The Allen Consulting Group, 2012), δημιουργεί συγκεκριμένους κινδύνους, επειδή οι παραβάτες (fixers) μπορούν να επωφεληθούν από τις υψηλότερες αποδόσεις των στοιχημάτων και τις διακυμάνσεις στις πιθανότητες για να μεγιστοποιήσουν τα κέρδη τους. Επιπλέον, λαμβάνοντας υπόψη το σύντομο χρονικό διάστημα εντός του οποίου λαμβάνει χώρα το στοίχημα, η ανίχνευση ύποπτων στοιχηματικών μοτίβων είναι πιο δύσκολη σε σύγκριση με τα παραδοσιακά στοιχήματα που καταθέτονται πριν την έναρξη του αγώνα.

3. Στοιχήματα που λαμβάνουν χώρα σε ορισμένα είδη αθλητικών γεγονότων τα οποία είναι ιδιαίτερος ευάλωτα σε πιθανή χειραγώγησή τους, όπως τέτοια είναι τα παιχνίδια όπου δεν διακυβεύεται κανένα κέρδος σε αθλητικούς όρους (π.χ. οι φιλικοί αγώνες), ή αγώνες σε κατώτερα πρωταθλήματα, όπως είναι ερασιτεχνικές διοργανώσεις ή διοργανώσεις Νέων.

Οι ανησυχίες περί της ακεραιότητας του αθλητισμού σχετικά με αυτούς τους τύπους αθλητικών στοιχημάτων εμφανίζονται επίσης συχνά σε πολιτικές συζητήσεις τόσο σε εθνικό όσο και σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Ως μέσο για τη διασφάλιση της ακεραιότητας του αθλητισμού και για την αποτροπή τέτοιων προκαθορισμένων αγώνων που σχετίζονται με το στοιχηματισμό, καταθέτονται συχνά αιτήματα για την απαγόρευση τέτοιων στοιχηματικών προϊόντων. Για παράδειγμα, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο παρότρυνε τα κράτη-μέλη της Ε.Ε. να απαγορεύσουν το ζωντανό στοιχηματισμό, τα παράπλευρα στοιχήματα (“micro bets”), και τα στοιχήματα για τις διοργανώσεις Νέων, «καθώς αυτά έχουν αποδειχθεί να είναι πολύ ευάλωτα για προκαθορισμό των αποτελεσμάτων τους» (European Parliament, 2013). Η Σύμβαση του Συμβουλίου της Ευρώπης για την Χειραγώγηση των Αθλητικών Διοργανώσεων, που εγκρίθηκε από την Επιτροπή των Υπουργών στις 9 Ιουλίου του 2014, αναφέρεται ομοίως σε περιορισμούς ως προς την παροχή αθλητικών στοιχημάτων ως ένα σχετικό μέτρο απέναντι στον προκαθορισμό (στήσιμο) αγώνων. Η Σύμβαση ιδιαίτερα ενθαρρύνει τις αρχές ρύθμισης των τυχερών παιχνιδιών των συμβαλλομένων κρατών, όπου ενδείκνυται και μετά από διαβούλευση με τους εθνικούς αθλητικούς οργανισμούς και τους φορείς εκμετάλλευσης στοιχημάτων, να αποκλείουν αθλητικά γεγονότα τα οποία είναι ευκολότερο να χειραγωγηθούν από τη ρυθμιζόμενη αγορά των αθλητικών στοιχημάτων (Council of Europe, 2014).

Κάθε πρόταση που αναφέρει ότι οι κίνδυνοι για την ακεραιότητα του αθλητισμού θα πρέπει να είναι βασικός παράγοντας στον καθορισμό των αθλητικών στοιχημάτων που δύναται να προσφέρονται είναι σίγουρα πολύ ευπρόσδεκτη (European Commission, 2012b). Σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία, οι εθνικές αρχές ρύθμισης των τυχερών παιχνιδιών θα μπορούσαν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο σε αυτό κομμάτι. Προφανώς, ο βαθμός του κινδύνου των διαφορετικών τύπων στοιχημάτων θα πρέπει να αξιολογείται προσεκτικά με βάση τα αποδεικτικά στοιχεία. Εδώ είναι όμως που έγκειται η μεγαλύτερη δυσκολία του παρόντος εγχειρήματος.

Αμεροληψία και διαφάνεια της υπηρεσίας του ζωντανού στοιχηματισμού

Ο ζωντανός στοιχηματισμός είναι το ποντάρισμα σε κάποια στοιχηματική επιλογή κατά τη διάρκεια του αγώνα και ενώ αυτός βρίσκεται ήδη σε εξέλιξη, και αποτελεί κυρίως μια διαδικτυακή δραστηριότητα χρησιμοποιώντας είτε ένα ανταλλακτήριο στοιχημάτων είτε μια εταιρία στοιχημάτων σε κάποια ιστοσελίδα μέσω του Διαδικτύου, όμως επίσης μπορεί να πραγματοποιηθεί σε διάφορα πρακτορεία στοιχημάτων ή ακόμα και μέσω του τηλεφώνου.

Η αγορά του ζωντανού στοιχηματισμού, ιδίως μέσω του Διαδικτύου, εγείρει μια σειρά από ζητήματα και κινδύνους που μπορούν να χωριστούν σε δύο κατηγορίες, όπως (Gambling Commission, 2016):

- την ακεραιότητα του γεγονότος (κυρίως των αθλητικών) που αφορά το στοίχημα,
- την ακεραιότητα, αμεροληψία και διαφάνεια των στοιχημάτων καθαυτών.

Όσον αφορά την ακεραιότητα του γεγονότος που αφορά το στοίχημα, κυρίως των αθλητικών γεγονότων, πραγματοποιήθηκε εκτενέστερη αναφορά στην προηγούμενη υποενότητα, και είναι δεδομένο πως προσφέρεται κάποια αυξημένη πιθανότητα για τους ιδιώτες να εκμεταλλευτούν αυτή τη μορφή των τυχερών παιχνιδιών παράνομα προς δικό τους όφελος, προσβάλλοντας παράλληλα και την ακεραιότητα των γεγονότων πάνω στα οποία στοιχηματίζουν.

Στο κομμάτι της ακεραιότητας, της αμεροληψίας και της διαφάνειας των στοιχημάτων καθαυτών συγκεκριμένα θέματα όπως είναι η ταχύτητα τροφοδοσίας μέσω της διαδικτυακής σύνδεσης ή η χρήση «bots», δεν φαίνεται να δημιουργούν πρόσθετους κινδύνους στους στόχους της ρυθμιζόμενης στοιχηματικής αγοράς εξαιτίας του ζωντανού στοιχηματισμού, κρίνεται όμως άξιο αναφοράς να απαριθμηθούν ορισμένες από τις ατέλειες που προκαλούν μικρές διαταραχές στην ομαλή λειτουργία της συγκεκριμένης υπηρεσίας και προσβάλλουν ελαφρώς τη διαφάνεια και ακεραιότητα των ζωντανών στοιχημάτων.

- Πρόσβαση σε δεδομένα σε πραγματικό χρόνο και σε ζωντανές εικόνες

Οι άνθρωποι που παρακολουθούν ζωντανά αθλητικές εκδηλώσεις έχουν τις πιο ακριβείς και έγκαιρες πληροφορίες σχετικά με την εκδήλωση. Οι άλλοι μπορούν να παρακολουθήσουν τα γεγονότα στον ιστότοπο του φορέα στοιχηματισμού, σε ένα πρακτορείο στοιχημάτων, στην τηλεόραση ή μέσω διαδικτυακών ροών που κατέχουν επίσημα τα δικαιώματα μετάδοσης. Ωστόσο, ο βαθμός του χρόνου καθυστέρησης (latency: ο χρόνος που απαιτείται για κάτι που συμβαίνει σε πραγματικό χρόνο μέχρι να εμφανιστεί στο μέσο μετάδοσης) ποικίλλει, και υπάρχει ένα κενό στην πληροφόρηση για την περίοδο αυτής της καθυστέρησης για όσους δεν παρακολουθούν το γεγονός σε πραγματικό χρόνο, δημιουργώντας μια δυναμική ανισότητα μεταξύ των ενδιαφερομένων για ένα στοίχημα σε εξέλιξη (Gambling Commission, 2016).

- Χρήση προγραμμάτων λογισμικού ηλεκτρονικών υπολογιστών και ταχύτητες σύνδεσης στο Διαδίκτυο

Άλλα τεχνολογικά πλεονεκτήματα μπορούν να επιτευχθούν μέσω διαφόρων προγραμμάτων λογισμικού ηλεκτρονικών υπολογιστών και της ταχύτητας σύνδεσης στο

Διαδίκτυο. Αυτά μπορούν αμφότερα να επηρεάσουν την ταχύτητα με την οποία ένας παίκτης μπορεί να τοποθετήσει ένα στοίχημα, ένα πλεονέκτημα που εμφανίζεται πολύ περισσότερο στις ανταλλαγές στοιχημάτων. Επίσης, ένα λογισμικό υπολογιστών, ευρύτερα γνωστό ως “bots”, χρησιμοποιείται για την παρακολούθηση των αγορών στοιχημάτων και για την τοποθέτηση στοιχημάτων με πολύ υψηλότερο ρυθμό από ότι είναι δυνατό για ένα φυσικό πρόσωπο. Τα “bots” χρησιμοποιούνται συχνότερα στα ζωντανά στοιχήματα ενός εν εξελίξει παιχνιδιού για την αυτόματη ανίχνευση και την τοποθέτηση στοιχημάτων σε «στάσιμες τιμές» (“stale prices”) και για την ανίχνευση κερδοσκοπικών ευκαιριών (“arbitrage») που προσφέρουν στον παίκτη ένα εγγυημένο κέρδος (Gambling Commission, 2016).

- Χρονικές καθυστερήσεις στην επεξεργασία των στοιχημάτων

Οι φορείς στοιχηματισμού θέτουν χρονικές καθυστερήσεις, έτσι ώστε όταν ένας παίκτης τοποθετεί ένα στοίχημα σε κάποιο παιχνίδι, υπάρχει ένας αριθμός δευτερολέπων μεταξύ του πατήματος του κουμπιού “place bet” και της λήψης της επιβεβαίωσης ότι το στοίχημα έχει κατατεθεί. Αυτό εξασφαλίζει ότι οι αποδόσεις που προσφέρονται αντικατοπτρίζουν με ακρίβεια την πορεία του γεγονότος. Να σημειωθεί ότι οι εταιρίες και τα ανταλλακτήρια στοιχημάτων διαφέρουν στο γεγονός ότι οι εταιρίες θέτουν την καθυστέρηση για να διασφαλίσουν ότι οι δικές τους τιμές είναι σωστές, ενώ τα ανταλλακτήρια στοιχημάτων για να είναι σε θέση να προστατεύσουν τους παίκτες. Η διάρκεια της καθυστέρησης ποικίλλει από πάροχο σε πάροχο στοιχηματισμού, ανάλογα με τη δική του στρατηγική συναλλαγών, από γεγονός σε γεγονός ανάλογα με το πόσο συχνά και πόσο σημαντικά θα μπορούσε να επηρεαστεί η τιμή των προσφερόμενων αποδόσεων, καθώς επίσης και την πιθανή καθυστέρηση της χρησιμοποιούμενης πηγής δεδομένων. Οι παίκτες που επιλέγουν να χρησιμοποιήσουν την επιλογή της άμεσης εξαργύρωσης του στοιχήματός τους (“cash out”) αντιμετωπίζουν επίσης καθυστέρηση μεταξύ του πατήματος του κουμπιού εξαργύρωσης και της λήψης της επιβεβαίωσης ότι η συναλλαγή έχει υποβληθεί σε επεξεργασία. Η εξαργύρωση επιτρέπει στους παίκτες να πάρουν κάποια χρήματα πίσω από ένα γεγονός πριν τελειώσει. Οι προσφορές εξαργύρωσης ενός στοιχήματος στις αγορές των ζωντανών στοιχημάτων μπορεί να είναι ευμετάβλητες κατά τη διάρκεια ενός αθλητικού γεγονότος, και ακόμη περισσότερο στα τελικά του στάδια. Καθώς οι πιθανότητες να κερδηθεί το στοίχημα αλλάζουν, μια προσφορά για εξαργύρωση μπορεί να αυξηθεί, να μειωθεί ή να αφαιρεθεί εντελώς. Απαιτείται οι φορείς εκμετάλλευσης στοιχημάτων που διαθέτουν την επιλογή της άμεσης εξαργύρωσης να το κάνουν με σαφείς και προσιτούς

όρους και προϋποθέσεις που καλύπτουν για παράδειγμα τη διαθεσιμότητα, την αποδοχή και τον διακανονισμό των εν λόγω στοιχημάτων (Gambling Commission, 2016).

Πάντως αξίζει να αναφερθεί ότι η Βρετανική Gambling Commission (2016) δεν θεωρεί απαραίτητο να παρεμβαίνει για να εμποδίσει ορισμένους παίκτες που χρησιμοποιούν την τεχνολογία να αποκτήσουν ένα πλεονέκτημα όσον αφορά την ταχύτητα της πληροφόρησης, υπό τον όρο ότι είναι σαφές σε όλους τους παίκτες ότι αυτό μπορεί να γίνει.

Η αγορά των τυχερών παιχνιδιών στην Ελλάδα

Η ρυθμιζόμενη αγορά των τυχερών παιχνιδιών στην Ελλάδα διευρύνθηκε κυρίως την περίοδο 1990-1997. Δίπλα στο ΠΡΟ-ΠΟ προστέθηκαν τα νέα παιχνίδια ΛΟΤΤΟ, ΠΡΟΤΟ, ΠΡΟΠΟ-ΓΚΟΛ και ΤΖΟΚΕΡ, και παράλληλα κυκλοφόρησε το στιγμιαίο κρατικό λαχείο «Ευστό». Επίσης, κατά τη χρονική περίοδο 1995-1997 ιδρύθηκαν νέες επιχειρήσεις καζίνο, με τα ιδιωτικά καζίνο της Χαλκιδικής, του Λουτρακίου, της Θράκης, της Θεσσαλονίκης, της Αχαΐας και του Αιγαίου, να προστίθενται δίπλα στα ήδη υπάρχοντα και υπό κρατικό έλεγχο καζίνο της Πάρνηθας, της Ρόδου και της Κέρκυρας (ΕΕΕΠ, n.d.).

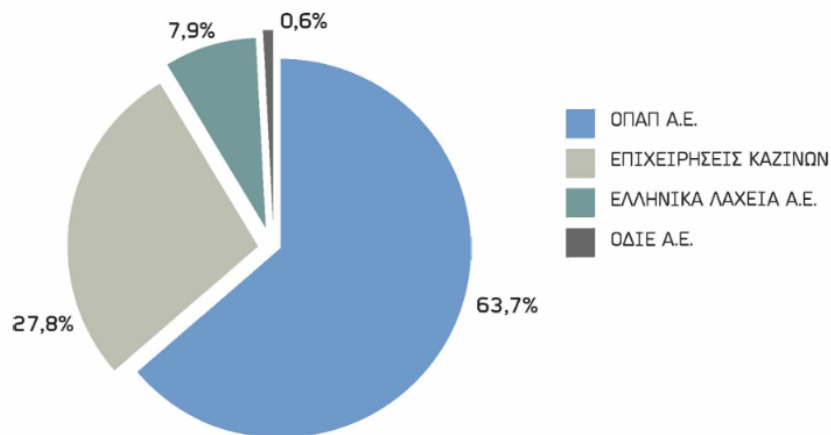
Στα επόμενα χρόνια μια νέα δυναμική ώθηση στην εγχώρια αγορά των τυχερών παιχνιδιών, έδωσαν την περίοδο 2000-2003, το ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ και το ΚΙΝΟ, που μαζί με τα SUPER 3 και EXTRA 5, άρχισαν να λειτουργούν υπό την σκέπη της ανώνυμης πλέον εταιρείας ΟΠΑΠ Α.Ε. Η παραπάνω εξέλιξη είχε ως αποτέλεσμα μια σταθερή αύξηση του κύκλου εργασιών των τυχερών παιχνιδιών για μία δεκαετία, μέχρι και το 2009, οπότε και επήλθε μια λογική και αναμενόμενη μείωση του λόγω της μεγάλης κρίσης που πλήττει κατά την τελευταία δεκαετία την ελληνική οικονομία (ΕΕΕΠ, n.d.).

Σήμερα στην Ελλάδα, η Επιτροπή Εποπτείας και Ελέγχου Παιγνίων (ΕΕΕΠ) είναι η ανεξάρτητη διοικητική Αρχή, που είναι αρμόδια για τη ρύθμιση, εποπτεία και έλεγχο των παιγνίων που διεξάγονται στην Ελληνική Επικράτεια. Παράλληλα, οι φορείς διεξαγωγής τυχερών παιγνίων στη χώρα μας είναι (ΕΕΕΠ, 2015).:

- Η ανώνυμη εταιρεία «Οργανισμός Προγνωστικών Αγώνων Ποδοσφαίρου (ΟΠΑΠ Α.Ε.)».
- Οι εννέα (9) επιχειρήσεις καζίνων.
- Η ανώνυμη εταιρεία «Ελληνικά Λαχεία Α.Ε.».

- Η ανώνυμη εταιρεία «Οργανισμός Διεξαγωγής Ιπποδρομιών Ελλάδας (ΟΔΙΕ Α.Ε.)».
- Οι εικοσιτέσσερις (24) εταιρείες οι οποίες έχουν υπαχθεί στη μεταβατική διάταξη της παρ. 12 του άρθρου 50 του ν.4002/2011 (Α 180) και μπορούν να παρέχουν υπηρεσίες τυχερών παιγνίων μέσω του διαδικτύου, μέχρι την χορήγηση των σχετικών αδειών.

Όσον αφορά τον «ΟΠΑΠ ΑΕ», πρόκειται για την ανώνυμη εταιρεία που διαχειρίζεται το μεγαλύτερο μερίδιο στην ελληνική αγορά κατέχοντας το 64% του κύκλου εργασιών (Σχήμα 2), προσφέροντας αμοιβαία και προκαθορισμένα αριθμολαχεία και παίγνια αθλητικού στοιχήματος. Επιπλέον η εταιρεία «Ελληνικά Λαχεία Α.Ε.» (8% του κύκλου εργασιών της αγοράς), έχει αναλάβει την εκμετάλλευση των Κρατικών Λαχείων (στιγμιαίων και μη) από την 1η Μαΐου 2014, παίρνοντας τη σκυτάλη από τη Διεύθυνση Κρατικών Λαχείων του υπουργείου Οικονομικών, με τη μετοχική της σύνθεση συνίσταται σε 67% που ανήκει στον ΟΠΑΠ, και από 12,5% που κατέχουν οι Intralot και Scientific Games, αντίστοιχα. Τέλος, η ανώνυμη εταιρεία «ΟΔΙΕ ΑΕ» διαχειρίζεται το αμοιβαίο ιπποδρομιακό στοίχημα (~1% του κύκλου εργασιών της αγοράς), ενώ υπάρχουν και συνολικά 9 επιχειρήσεις καζίνο που λειτουργούν σε διάφορες περιοχές της χώρας και αντιπροσωπεύουν το 27% του κύκλου εργασιών της αγοράς, καθώς και είκοσι τέσσερις (24) εταιρείες, οι οποίες παρέχουν υπηρεσίες τυχερών παιγνίων και στοιχημάτων μέσω του διαδικτύου, με βάση το μεταβατικό καθεστώς της παρ. 12 του άρθρου 50, του Ν. 4002 (ΕΕΕΠ, 2015).



Σχήμα 3. Μερίδιο παροχών στον κύκλο εργασιών του 2015.

Σύμφωνα με την έκθεση της ΕΕΕΠ, το 2015 στην Ελλάδα, τα συνολικά ακαθάριστα έσοδα της αγοράς τυχερών παιγνίων, διαμορφώθηκαν στα 1,7 δις ευρώ. Στο ποσά αυτά συμπεριλαμβάνονται και τα ακαθάριστα έσοδα των τυχερών παιγνίων που διεξάγονται μέσω διαδικτύου, όπως προκύπτουν από στοιχεία που έχουν δηλώσει στην ΕΕΕΠ οι είκοσι μία (21) από τις είκοσι τέσσερις (24) εταιρείες του μεταβατικού καθεστώτος. Τα ακαθάριστα

έσοδα της αγοράς τυχερών παιγνίων, συνεισέφεραν κατά 0,98% στο συνολικό ακαθάριστο εγχώριο προϊόν (ΑΕΠ), ενώ η αντίστοιχη συμμετοχή των ακαθάριστων εσόδων στο ΑΕΠ των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης (EU28) ανήλθε σε 0,59% (Πίνακας 1).

Πίνακας 1. Ακαθάριστα έσοδα της αγοράς τυχερών παιγνίων ως ποσοστό του συνολικού ακαθάριστου εγχώριου προϊόντος (ΑΕΠ) σε Ευρωπαϊκή Ένωση (EU28) και Ελλάδα για το 2015. Πηγή: Eurostat και European Gaming & Betting Association.

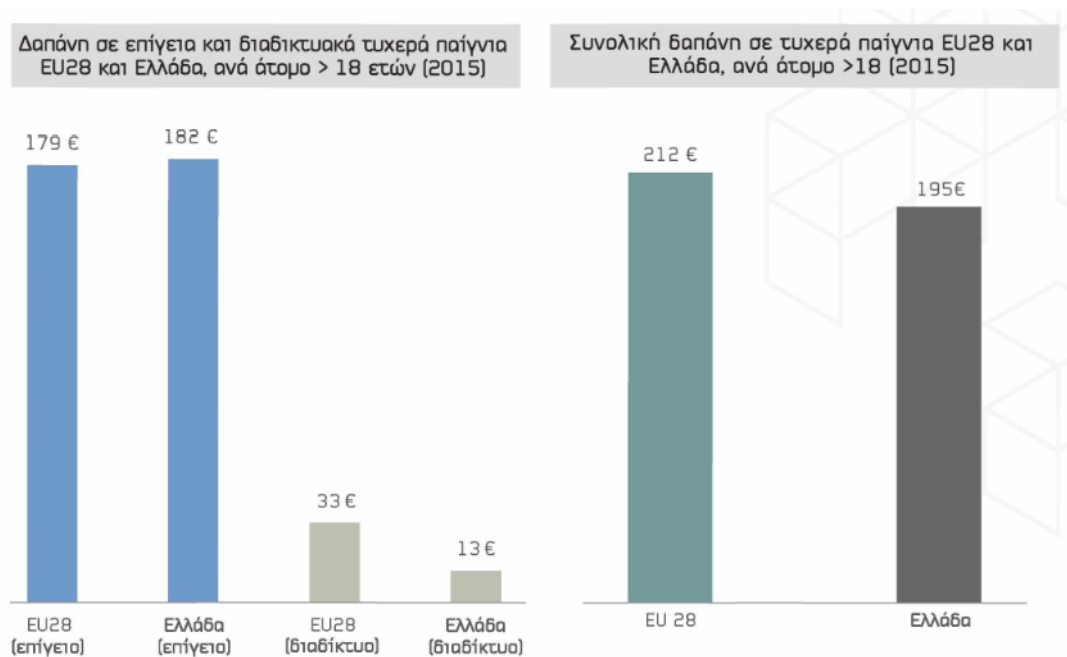
ΕΤΟΣ 2015	Ακαθάριστα έσοδα	ΑΕΠ	Συμμετοχή των ακαθάριστων εσόδων τυχερών παιγνίων στο ΑΕΠ
EU28 (επίγειο)	73.080.000.000 €	14.625.372.900.000 €	0,50%
EU28 (διαδίκτυο)	13.270.000.000 €		0,09%
EU 28 Σύνολο	86.350.000.000 €		0,59%
Ελλάδα (επίγειο)	1.610.273.033 €	176.022.700.000 €	0,91%
Ελλάδα (διαδίκτυο)	116.200.235 €		0,07%
Ελλάδα Σύνολο	1.726.473.268 €		0,98%

Στον παρακάτω πίνακα αποτυπώνονται τα μεγέθη που αφορούν τη δαπάνη για τυχερά παίγνια ανά άτομο ηλικίας μεγαλύτερης των δεκαοκτώ ετών (>18), για την Ελλάδα και τους EU28 (Πίνακας 2).

Πίνακας 2. Δαπάνη για τυχερά παίγνια ανά άτομο ηλικίας μεγαλύτερης των δεκαοκτώ ετών (>18), για την Ελλάδα και τους EU28. Πηγή: Eurostat και Ελληνική Στατιστική Αρχή.

ΕΤΟΣ 2015	Ακαθάριστα έσοδα	Πληθυσμός >18	Δαπάνη σε τυχερά παίγνια ανά άτομο >18
EU28 (επίγειο)	73.080.000.000 €	407.534.878	179 €
EU28 (διαδίκτυο)	13.270.000.000 €		33 €
EU 28 Σύνολο	86.350.000.000 €		212 €
Ελλάδα (επίγειο)	1.610.273.033 €	8.850.665	182 €
Ελλάδα (διαδίκτυο)	116.200.235 €		13 €
Ελλάδα Σύνολο	1.726.473.268 €		195 €

Παρατηρείται ότι η κατά κεφαλή δαπάνη για τα επίγεια τυχερά παίγνια στην Ελλάδα ανήλθε το 2015 σε 182€, έναντι του ευρωπαϊκού μέσου όρου που διαμορφώθηκε σε 179€. Η αντίστοιχη κατά κεφαλή δαπάνη για τη διαδικτυακά αγορά ανήλθε σε 13€ για την Ελλάδα, έναντι των 33€ που καταγράφονται στους EU28. Η δαπάνη στο σύνολο της αγοράς των τυχερών παιγνίων (Σχήμα 3) ανήλθε σε 195€ για την Ελλάδα και σε 212€ για τους EU28 (ΕΕΕΠ, 2015).



Σχήμα 4. Δαπάνη για τυχερά παίγνια ανά άτομο ηλικίας μεγαλύτερης των δεκαοκτώ ετών (>18), για την Ελλάδα και τους EU28.

Η αγορά των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών στην Ελλάδα

Καθώς, τα τυχερά παίγνια μέσω διαδικτύου αποτελούν έναν από τους ταχύτερα αναπτυσσόμενους τομείς της αγοράς παιγνίων σε ευρωπαϊκό και παγκόσμιο επίπεδο, και στην Ελλάδα, δραστηριοποιούνται στον παραπάνω τομέα, είκοσι τέσσερις (24) εταιρείες, με βάση το μεταβατικό καθεστώς της παραγράφου 12 του άρθρου 50 του ν.4002/2011 (Α 180) (ΕΦΗΜΕΡΙΣ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΩΣ, 2011). Η υπαγωγή τους έγινε με τις προϋποθέσεις και τη διαδικασία που προβλέπει η με αριθμό ΠΟΑ 1248/13.12.2011 απόφαση του Αναπληρωτή Υπουργού Οικονομικών. Οι εταιρείες που έχουν υπαχθεί στο παραπάνω καθεστώς, όπως ανακοινώθηκαν από το Υπουργείο Οικονομικών, φαίνονται στον Πίνακα 3.

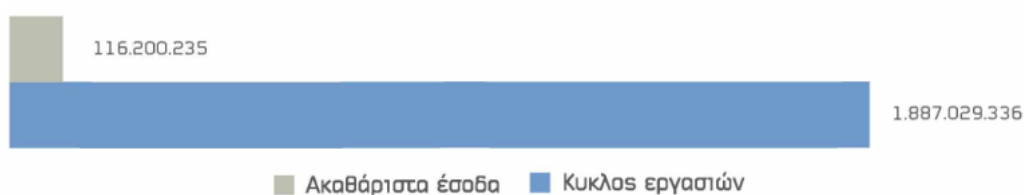
Πίνακας 3. Εταιρείες που έχουν αδειοδοτηθεί για τη διενέργεια τυχερών παιγνίων μέσω διαδικτύου στην Ελλάδα, με βάση το μεταβατικό καθεστώς της παραγράφου 12 του άρθρου 50 του ν.4002/2011 (Α 180).

1. PERSONAL EXCHANGE INTERNATIONAL LIMITED	13. B2B GAMING SERVICES MALTA LIMITED
2. DIAMOND LINK LIMITED	14. CASHPOINT MALTA LIMITED
3. LUCKY STREAM LIMITED	15. AS IMG KASINOD
4. SILVER LINK LIMITED	16. MAGIC SERVICES LIMITED
5. GLB GmbH	17. ELDORADO SPORTWETTEN GmbH
6. ON LINE AMUSEMENT SOLUTIONS N.V.	18. STS SPORTWETTEN GmbH
7. ON LINE AMUSEMENT SOLUTIONS LIMITED	19. YEZ GAMING LTD
8. GAMBLING MALTA LIMITED	20. DOMS HOLDINGS (UK) LIMITED
9. REBELS GAMING LTD	21. LOGFLEX LIMITED
10. SPORTING ODDS LTD	22. DOMS CARS UK LIMITED
11. KINGMAKER LTD	23. LOVE 2 CELEBRATE LIMITED
12. PADDY POWER PLC	24. MERIDIAN GAMING LIMITED

Επισημαίνεται ότι, με βάση τη διάταξη της παραγράφου 12 του άρθρου 50 του ν.4002/2011, οι εταιρείες που έχουν υπαχθεί στη μεταβατική περίοδο μπορούν να παρέχουν τις υπηρεσίες τυχερών παιγνίων και στοιχημάτων, που προβλέπονται από τις σχετικές νόμιμες άδειες λειτουργίας και παροχής τέτοιων υπηρεσιών που κατέχουν. Αρμόδιος φορέας για τον έλεγχο και την είσπραξη των εσόδων του Ελληνικού Δημοσίου είναι το Υπουργείο Οικονομικών δια των φορολογικών του αρχών (ΕΦΗΜΕΡΙΣ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΩΣ, 2011).

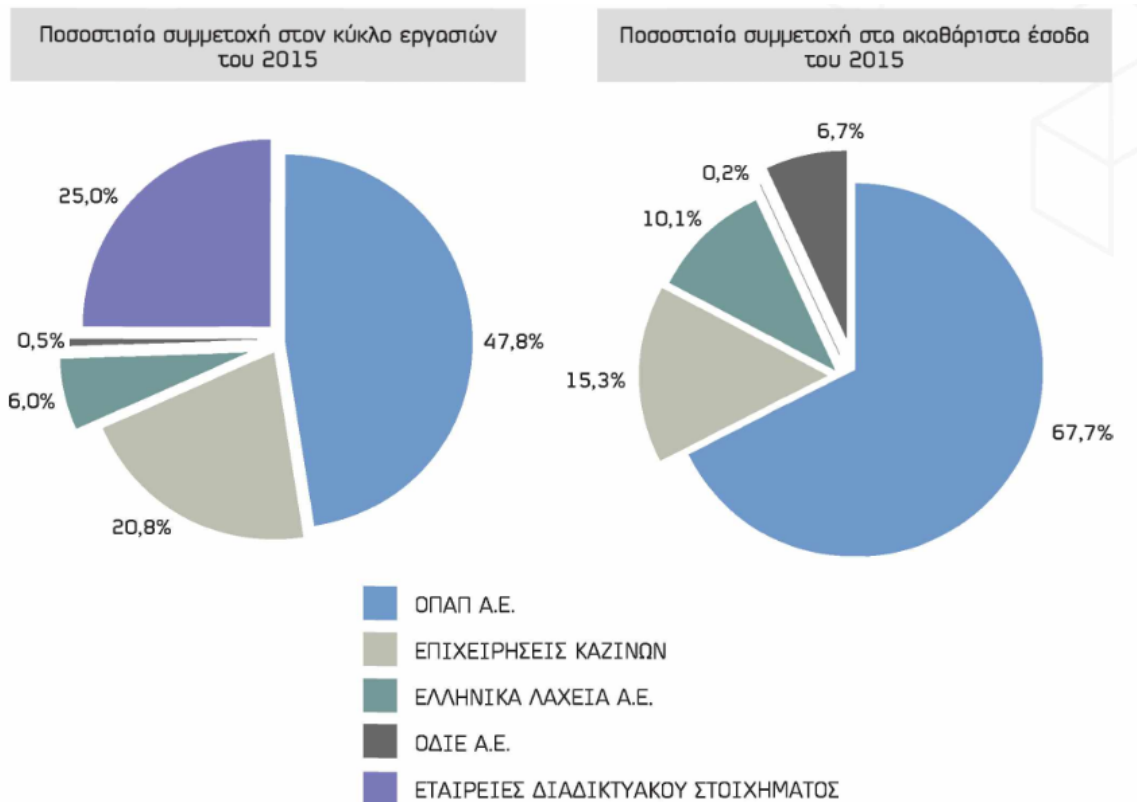
Οι αρμοδιότητες της ΕΕΕΠ σχετικά με αυτές τις επιχειρήσεις περιορίζονται στην έγκριση και τον έλεγχο υλοποίησης των προγραμμάτων επικοινωνίας και στα θέματα που σχετίζονται με καταπολέμηση της νομιμοποίησης εσόδων από παράνομες δραστηριότητες. Η διαδικασία οριστικής αδειοδότησης παροχών υπηρεσιών τυχερών παιγνίων μέσω του διαδικτύου, αναμένεται να λειτουργήσει καταλυτικά για τη εύρυθμη λειτουργία της εν λόγω αγοράς, αίροντας τις ελλείψεις του ισχύοντος νομοθετικού πλαισίου λειτουργίας και ελέγχου των επιχειρήσεων του μεταβατικού καθεστώτος. Η ενεργοποίηση της σχετικής διαδικασίας ανήκει στις αρμοδιότητες του Υπουργείου Οικονομικών (ΕΕΕΠ, 2015).

Από τα στοιχεία που έχουν δηλώσει στην ΕΕΕΠ οι είκοσι μία (21) από τις είκοσι τέσσερις (24) εταιρείες του μεταβατικού καθεστώτος προκύπτουν και παρουσιάζονται παρακάτω τα μεγέθη του κύκλου εργασιών και των ακαθάριστων εσόδων των τυχερών παιγνίων που διεξάγονται μέσω διαδικτύου στην Ελλάδα. Το 2015, όπως φαίνεται και στο Σχήμα 4, ο κύκλος εργασιών των τυχερών παιγνίων που διεξάγονται μέσω διαδικτύου, ανήλθε στο 1.887.029.336 ευρώ, καταλαμβάνοντας μερίδιο 25%, στο σύνολο του κύκλου εργασιών τυχερών παιγνίων της Ελλάδας (ΕΕΕΠ, 2015).



Σχήμα 5. Οικονομικά στοιχεία τυχερών παιγνίων μέσω διαδικτύου των εταιριών που δραστηριοποιούνται με βάση το μεταβατικό καθεστώς της παραγράφου 12 του άρθρου 50 του ν.4002/2011 (Α 180) για το 2015.

Ωστόσο, με βάση τα ακαθάριστα έσοδα, που προκύπτουν από τον κύκλο εργασιών μείον τις αποδόσεις των παιχτών, το μερίδιο των παραπάνω εταιριών διαμορφώνεται στο 6,7%, ποσό που αναλογεί σε 116.200.235 ευρώ, εκ των οποίων τα 34.903.093 ευρώ είναι η συμμετοχή του Δημοσίου στα ακαθάριστα έσοδα τυχερών παιγνίων που διεξάγονται μέσω διαδικτύου (Σχήμα 5).



Σχήμα 6. Ποσοστιαία συμμετοχή των παρόχων τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα, στον κύκλο εργασιών και στα ακαθάριστα έσοδα, κατά το έτος 2015.

Ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια και κίνδυνοι εθισμού

Στο σημείο αυτό είναι σημαντικό να γίνει ιδιαίτερη μνεία στους κινδύνους που ελλοχεύουν από την ενασχόληση με τα διαδικτυακά τυχερά παίγνια. Από το «παν μέτρον άριστον» των αρχαίων μέχρι το σύγχρονο «παίξε υπεύθυνα» ο κοινός τόπος είναι ένας, υπάρχει μια λεπτή διαχωριστική γραμμή από το παιχνίδι για ψυχαγωγία και διασκέδαση και τον εθισμό στον τζόγο. Η εξάπλωση των ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων τα τελευταία χρόνια έχει οδηγήσει σε αύξηση των κρουσμάτων εθισμού ιδιαίτερα στους νέους. Έρευνες έχουν δείξει ότι 4 στους 10 νέους στην Ελλάδα έχουν έστω μία εμπειρία διαδικτυακού τζόγου και ένας στους 25 είναι εθισμένος (Ελληνική Εταιρεία Μελέτης της Διαταραχής Εθισμού στο Διαδίκτυο [ΕΕΜΔΕΔ], 2009; Ελευθεροτυπία, 2013; Αναγνωστόπουλος και συν., 2014).

Η ευκολία πρόσβασης που σου δίνει την δυνατότητα μέσω ενός υπολογιστή ή laptop να βρίσκεσαι σε όλα τα γήπεδα του κόσμου μέσα σε λίγα λεπτά, ή σε όποια πλατφόρμα διαδικτυακού casino θέλεις, είναι ένας λόγος αυτής της αύξησης. Ο μεγάλος όγκος πληροφοριών που σου παρέχει το διαδίκτυο κάνουν την ιδέα του εύκολου κέρδους ακόμα πιο

δευλεαστική. Οι ευκολίες συναλλαγών με την χρησιμοποίηση πλαστικού χρήματος σε κρατούν ενεργό στο παιχνίδι όλο το εικοσιτετράωρο και έτσι μπορείς εύκολα να χάσεις την αίσθηση και του χρόνου και του χρήματος. Τέλος η διατήρηση της ανωνυμίας και η ασφάλεια πίσω από ένα ψευδώνυμο (nickname) σε απελευθερώνουν από τυχόν αναστολές ή ενοχές.

Ο παίκτης που έχει εθιστεί τις περισσότερες φορές δεν το καταλαβαίνει ή δεν το παραδέχεται, έχει μια εικόνα για τον εαυτό του και αυτή βγάζει στο περιβάλλον του με το προφίλ του «κοινωνικού παίκτη», η πλειοψηφία των παικτών που ασχολούνται με τα διαδικτυακά τυχερά παίγνια ανήκουν σε αυτή την κατηγορία. Ο εθισμός στο τζόγο είναι μια ιδιαίτερη περίπτωση εξάρτησης, τον εξαρτημένο από το ποτό τον βλέπεις φαίνεται τον εξαρτημένο από τις ναρκωτικές ουσίες επίσης, ο εξαρτημένος από τον τζόγο δεν φαίνεται, μπορεί να είναι καλός επαγγελματίας και οικογενειάρχης και πολύ κοινωνικός αλλά παράλληλα να χάνει περιουσίες από το πάθος του. Ο εθισμός είναι μια παθολόγνα ψυχοσωματική ασθένεια που σε οδηγεί με μαθηματική ακρίβεια στην απομόνωση και στην καταστροφή. Όσο πιο γρήγορα αντιληφθεί το άτομο ή οικογένεια του την σοβαρότητα της ασθένειας και αναζητήσει βοήθεια από ειδικούς τόσο περισσότερες είναι οι πιθανότητες να κερδίσει την μάχη της απεξάρτησης (ΕΕΜΔΕΔ, 2009; Αναγνωστόπουλος και συν., 2014).

Οι εταιρείες στοιχηματισμού του διαδικτύου τα τελευταία χρόνια και στην Ελλάδα λόγω της ύπαρξη αυτού του κοινωνικού φαινομένου έχουν υποχρεωθεί να πάρουν μέτρα προστασίας των παικτών και ελέγχονται για αυτά από ειδικές επιτροπές. Αρχικά υπάρχουν ρυθμιζόμενα όρια για τα ποσά που μπορεί να παίξει ένας παίκτης αλλά και τις ώρες που μπορεί να είναι συνδεδεμένος σε μια πλατφόρμα στοιχηματισμού. Τα όρια μπαίνουν από τον ίδιο τον παίκτη και τηρούνται αυστηρά. Επίσης ο βομβαρδισμός από διαφημίσεις από τις εταιρείες στο ραδιόφωνο και στην τηλεόραση συνοδεύονται πάντα από το μήνυμα «το παιχνίδι είναι ωραίο όταν έχει όρια» ή «παιξε υπεύθυνα» και με την υπενθύμιση ότι η συχνή ενασχόληση κρύβει τον κίνδυνο εθισμού και απώλειας περιουσίας και την παρότρυνση να απευθυνθεί ο εθισμένος στην ειδική γραμμή βοήθειας Κ.Ε.Θ.Ε.Α.Α. Συνοψίζοντας, έχουν γίνει κάποια βήματα για την ενημέρωση και την πρόληψη του φαινομένου του εθισμού στο διαδικτυακό τζόγο καθώς και για την αποκατάσταση των προβληματικών περιπτώσεων, ωστόσο τα περιθώρια ακόμα είναι μεγάλα και υπάρχουν πολλά ακόμα πράγματα που μπορούν να γίνουν προς αυτή την κατεύθυνση (ΕΕΕΠ, 2015).

Βιβλιογραφική ανασκόπηση του προφίλ των παιχτών και των κινήτρων επιλογής των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων

Αρκετές είναι οι έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί σε παγκόσμιο επίπεδο σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια, εξετάζοντας φυσικά και την εξέλιξη τους στη σύγχρονη μορφή των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων. Επίσης, είναι σημαντικός ο αριθμός των ερευνητών που επιχειρούν να σκιαγραφήσουν και να περιγράψουν το προφίλ των παιχτών των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών. Όπως είναι λογικό, πολλές φορές τα αποτελέσματα αυτών των ερευνών παρουσιάζουν μια σχετική ποικιλία όσον αφορά τα συμπεράσματα τους, περισσότερο όμως εξαιτίας των διαφορετικών χαρακτηριστικών του δείγματος που αναλύεται και όχι τόσο λόγω των βασικών δημογραφικών στοιχείων, καθώς επίσης και από διάφορα άλλα στοιχεία που απορρέουν από τοπικές διαφοροποιήσεις και νοοτροπίες.

Έτσι, αρκετές είναι οι στατιστικές έρευνες στην βιβλιογραφία που προσπαθούν να περιγράψουν το προφίλ των παιχτών των ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων, με βάση τα δημογραφικά τους χαρακτηριστικά, τις στοιχηματικές τους συνήθειες και προτιμήσεις, καθώς και τα κίνητρα επιλογής του διαδικτυακού στοιχηματισμού έναντι του παραδοσιακού.

Στη Μ. Βρετανία, η British Gambling Prevalence Survey, χρησιμοποιώντας δεδομένα από αντιπροσωπευτικό δείγμα 9,003 συμμετεχόντων σε εθνικό επίπεδο, διαπίστωσε ότι οι παίχτες ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων ήταν σημαντικά πιθανότερο να είναι άνδρες (74% άνδρες – 26% γυναίκες), νέοι ενήλικες, άγαμοι, μορφωμένοι, και απασχολούμενοι σε διοικητικές θέσεις (Griffiths, Wardle, Orford, Sproston, & Erens, 2009).

Επιπλέον αυτής, και διάφορες άλλες μελέτες επίσης καταγράφουν πως είναι εξαιρετικά πιο πιθανό οι παίχτες στο διαδίκτυο να είναι άνδρες (Wood & Williams, 2009), ωστόσο, ενδέχεται να υπάρχει μια ελαφρά στροφή προς την αύξηση του αριθμού των γυναικών στα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια, καθώς ο Griffiths (2001) διαπίστωσε ότι οι γυναίκες ανέφεραν πως θα προτιμούσαν να παίζουν σε διαδικτυακές σελίδες στοιχηματισμού έναντι των παραδοσιακών χώρων διενέργειας των τυχερών παιχνιδιών, καθώς πέρα από το γεγονός ότι το θεωρούσαν ασφαλέστερο, ήταν λιγότερο εκφοβιστικό γι' αυτές αφού διατηρούσαν την ανωνυμία τους, και έκανε την εμπειρία τους πιο διασκεδαστική και δελεαστική.

Οι Wood, Williams, και Lawton (2007), χρησιμοποιώντας δεδομένα από μια διαδικτυακή έρευνα 1920 παιχτών ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων, διαπίστωσαν πως οι

κύριοι λόγοι προτίμησης των τυχερών παιγνίων στο διαδίκτυο ήταν η σχετική ευκολία, η άνεση και η ηρεμία του διαδικτυακού στοιχηματισμού, με μια αποστροφή προς την ατμόσφαιρα και την πελατεία των παραδοσιακών στοιχηματικών χώρων επίγειων τυχερών παιγνίων, και μια προτίμηση του ρυθμού και τη φύσης των διαδικτυακών παιγνίων, και της πιθανότητας για μεγαλύτερα κέρδη με χαμηλότερες συνολικές δαπάνες όταν παίζουν τυχερά παίγνια στο διαδίκτυο.

Σε μία ακόμα έρευνα, μεταξύ φοιτητών ενός μεγάλου, δημόσιου πανεπιστημίου των νοτιοδυτικών ΗΠΑ, όπου αναζητήθηκαν τα κίνητρα των παικτών για την χρήση των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο, το 53% ανέφερε ότι το έκαναν για διασκέδαση και το 56,1% για να ανακουφίσουν την πλήξη τους. Όσον αφορά τους ρεαλιστικούς λόγους που οδηγούν στην χρήση των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο, η πλειοψηφία ανέφερε την 24ωρη προσβασιμότητά τους (68,2%) και την ευκολία (69,7%). Η ευκολία ήταν και ο πιο κοινός αποδεκτός κύριος λόγος για την χρήση των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο (40,9%) (Shead, Derevensky, Fong, & Gupta, 2012).

Οι Griffiths και Barnes (2008), ανέφεραν επίσης τα κίνητρα για στοιχηματισμό στο διαδίκτυο, πραγματοποιώντας μια μελέτη σε δείγμα φοιτητών πανεπιστημίου στα Ανατολικά Μίντλαντς της Μ. Βρετανίας, παικτών τυχερών παιγνίων. Οι κύριοι λόγοι ήταν η ευκολία της πρόσβασης (84%), η ευελιξία της χρήσης (75%), η 24ωρη διαθεσιμότητα (66%), οι συστάσεις από φίλους (67%), η μεγάλη ποικιλία σε τυχερά παιχνίδια (57%), η διαφήμιση (40%), και η ανωνυμία (25%).

Ενώ τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο γίνονται όλο και περισσότερο μια πιο ομαλοποιημένη δραστηριότητα, η επέκταση των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο έχει υπερκεράσει την κατανόηση του φαινομένου από τον απλό κόσμο. Ως εκ τούτου, βρισκόμαστε σε μια κατάσταση όπου έχουμε ανεπαρκή γνώση για τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο, καθώς και για τα χαρακτηριστικά των παικτών, την κοινωνική και ψυχολογική δυναμική της στοιχηματικής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο, την πιθανή σχέση μεταξύ των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο και προβλημάτων εθισμού με το τζόγο, και για το πλέον κατάλληλο κανονιστικό και νομοθετικό πλαίσιο που πρέπει να λάβει χώρα σε σχέση με τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο.

Υπό το πρίσμα της συνεχιζόμενης και ταχείας επέκτασης, και υπό το φως των υφιστάμενων ασαφειών και κενών στην τρέχουσα γνώση, επιδιώκεται να αναδειχθούν οι

κύριες τάσεις και τα ζητήματα που σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο σήμερα. Χωρίς να σημαίνει ότι προσφέρεται μια οριστική απάντηση σε όλα τα ερωτήματα και ζητήματα που προκύπτουν από την τρέχουσα κατάσταση των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο, αναγνωρίζεται ότι απαιτείται πολύ περισσότερη έρευνα στις περισσότερες περιοχές, ώστε να αναδειχθούν τομείς ζωτικής σημασίας για τη γνώση και την έρευνα σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο, καθώς και οποιεσδήποτε συνέπειες προκύπτουν.

Έτσι, και καθώς τα τυχερά παίγνια στο διαδίκτυο γνωρίζουν σημαντική άνθιση τις τελευταίες δεκαετίες, είναι δεδομένο πως υπάρχει πρόσφορο έδαφος και ανάγκη να πραγματοποιηθούν ακόμη περισσότερες έρευνες για την περιγραφή του προφίλ του παίχτη διαδικτυακών τυχερών παιγνίων, εξετάζοντας τα χαρακτηριστικά των παιχτών και τα κίνητρα επιλογής του διαδικτυακού στοιχηματισμού, βάση της στοιχηματικής συμπεριφοράς και των προτιμήσεων τους.

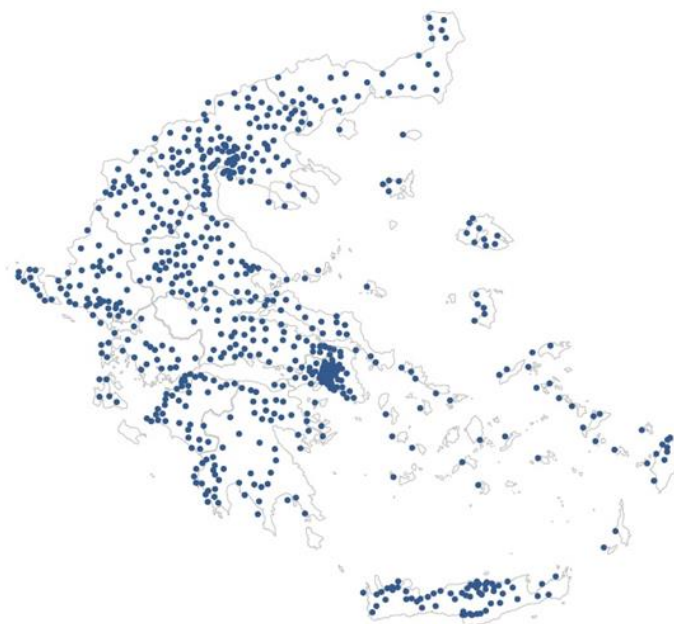
ΜΕΘΟΔΟΣ

Ως ερευνητική περιοχή επιλέγεται ο νομός Λακωνίας, ο νοτιότερος νομός της Πελοποννήσου και της ηπειρωτικής Ελλάδας. Στους βασικούς λόγους της επιλογής της εν λόγω ερευνητικής περιοχής περιλαμβάνεται το γεγονός πως εκτός από έδρα του παρόντος Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών, η συγκεκριμένη περιοχή αποτελεί επίσης τον τόπο καταγωγής και μόνιμης διαμονής ιδίου του συγγραφέα/ερευνητή.

Ο νομός Λακωνίας έχει έκταση 3.636 τ. χλμ. και πληθυσμό 89.138 κατοίκους, σύμφωνα με την απογραφή του 2011. Μεγαλύτερη πόλη είναι η Σπάρτη, με πληθυσμό 16.239 κατοίκους. Στο νομό αυτό, οι περισσότεροι κάτοικοι ασχολούνται με την αγροτική καλλιέργεια και την παραγωγή αγροτικών προϊόντων, με πιο συνηθισμένα το πορτοκάλι, την ελιά, το λάδι, και το κρασί ιδιαίτερα στην περιοχή του Δαφνίου, είτε ως κύρια πηγή εισοδήματος είτε ως δευτερεύουσα. Αρκετοί κάτοικοι ασχολούνται με την κτηνοτροφία. Ακόμη, αρκετά ανεπτυγμένος είναι ο κλάδος του καλοκαιρινού τουρισμού, κυρίως προς Μυστρά, Σπήλαια Διρού, Βάθεια και στις παράκτιες περιοχές, με πιο γνωστούς προορισμούς τουριστών την Μονεμβάσια, το Γύθειο, την Ελαφόνησο και την Ακρωταινάρια περιοχή.

Όπως προκύπτει από τα στατιστικά στοιχεία των φορολογικών δηλώσεων για τα εισοδήματα και τα ποσά των φόρων που πλήρωσαν οι φορολογούμενοι ανά νομό σε ολόκληρη την Ελλάδα, για το οικονομικό έτος 2016, η Λακωνία βρίσκεται στη λίστα των 15 «φτωχότερων» νομών της Ελλάδας. Με το μέσο εισόδημα της περιοχής να κυμαίνεται στα 9.279 ευρώ, η Λακωνία συμπληρώνει μια λίστα με τους πιο «φτωχούς» νομούς στην οποία περιλαμβάνονται φορολογούμενοι από την Ευρυτανία με μέσο δηλωθέν εισόδημα 8.591 ευρώ, την Ηλεία με 8.593 ευρώ και την Αιτωλοακαρνανίας με μέσο εισόδημα 8.620 ευρώ, όταν στο σύνολο της ελληνικής επικράτειας το μέσο φορολογητέο εισόδημα (πραγματικό ή τεκμαρτό) διαμορφώθηκε στις 13.254 ευρώ επί συνόλου 6,2 εκατομμυρίων φορολογουμένων.

Στη Λακωνία, τα τυχερά παιχνίδια προσφέρονται αποκλειστικά μέσα από το δίκτυο των πρακτορείων του ΟΠΑΠ, σε ένα μικρό αριθμό σημείων σε όλη την επικράτεια του νομού (Σχήμα 6), χωρίς άμεση πρόσβαση σε κάποιο κοντινό επίγειο καζίνο, με πλησιέστερο αυτό του Λουτρακίου σε απόσταση 145 χιλιομέτρων, γεγονός που αφήνει αρκετό χώρο και δημιουργεί κατάλληλες προϋποθέσεις για μια πιθανά εντονότερη δραστηριοποίηση των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών στην περιοχή.



Σχήμα 7. Δίκτυο πρακτορείων ΟΠΑΠ ανά την επικράτεια της Ελλάδας. Πηγή: ΟΠΑΠ.

Σχεδιασμός του ερευνητικού εργαλείου

Για να καταλήξει ο ερευνητής σε έγκυρα και επιστημονικά αποτελέσματα καταρχήν πρέπει να εστιάσει στη διαμόρφωση του κατάλληλου για την έρευνα εργαλείου, και έπειτα στη συλλογή ενός αντιπροσωπευτικού δείγματος του υπό μελέτη πληθυσμού. Στη μελέτη αυτή, επιλέχθηκε ως καταλληλότερο εργαλείο για τη συλλογή των ερευνητικών δεδομένων το ερωτηματολόγιο. Το ερωτηματολόγιο είναι ένα ερευνητικό εργαλείο που χρησιμοποιείται με επιτυχία και αποτελεσματικότητα στις δειγματοληπτικές έρευνες, και όχι μόνον σε αυτές, και με το οποίο ο ερευνητής μπορεί να συλλέξει πληροφορίες, και οι οποίες στη συνέχεια θα αναλυθούν μέσα από τη στατιστική τους επεξεργασία, από ένα μεγάλο αριθμό ατόμων, σε σύντομο χρονικό διάστημα και με χαμηλό οικονομικό κόστος (Gillham, 2000).

Το ερωτηματολόγιο αποτελεί μια σειρά ερωτήσεων στις οποίες καλείται να απαντήσει ο ερωτώμενος και η οποία μετρά τα κοινωνικά, οικονομικά, ή άλλου είδους χαρακτηριστικά της ομάδας που ερευνά. Καθώς η ποιότητα και ακρίβεια της αποτύπωσης των χαρακτηριστικών που ερευνώνται εξαρτάται άμεσα από το ίδιο το ερωτηματολόγιο, την κλίμακα αξιολόγησης που τυχόν χρησιμοποιεί, τον τρόπο συμπλήρωσής του, την διαδικασία συμπλήρωσής του κ.ά., είναι απαραίτητο είτε να χρησιμοποιηθεί παρόμοιο έγκυρο τυποποιημένο ερωτηματολόγιο ή να σχεδιαστεί νέο με τρόπο προσεκτικό ώστε να διατηρηθεί η εγκυρότητα του. Τα ερωτηματολόγια επίσης, επιτρέπουν την ανωνυμία η οποία μπορεί να αυξήσει σημαντικά τον βαθμό ανταπόκρισης και προθυμίας για συμμετοχή (Oppenheim, 1992).

Στην παρούσα έρευνα, κατά το σχεδιασμό του ερωτηματολογίου χρησιμοποιήθηκε απλή και κατανοητή γλώσσα, με μικρές ερωτήσεις, ώστε να είναι ευκολονόητες και να σχετίζονται άμεσα με τις υποθέσεις της έρευνας. Στις ερωτήσεις αυτές συμπεριλαμβάνονται τα απαραίτητα δημογραφικά χαρακτηριστικά του δείγματος (π.χ. φύλο, ηλικία, μορφωτικό επίπεδο, οικονομική κατάσταση, κλπ), ώστε στη συνέχεια μέσα από τις συσχετίσεις των μεταβλητών να είναι δυνατή η περιγραφή συγκεκριμένων ομάδων που αναδύονται μέσα από την έρευνα, καθώς και ερωτήσεις που σχετίζονται με τους λειτουργικούς ορισμούς της μελέτης.

Όλες οι ερωτήσεις συνοδεύονται από προκαθορισμένες απαντήσεις, δηλαδή είναι κλειστές ερωτήσεις, και με τον τρόπο αυτό ο ερωτώμενος επιλέγει την απάντηση που ταιριάζει περισσότερο στην περίπτωση του. Η επιλογή ερωτήσεων κλειστού τύπου βασίστηκε στο γεγονός πως αν και οι κλειστές ερωτήσεις δεν παρέχουν τη δυνατότητα να εκφραστούν οι αυθόρμητες απαντήσεις του δείγματος, εντούτοις είναι περισσότερο βολικές και εύχρηστες στην περίπτωση των αυτό-συμπληρούμενων ερωτηματολογίων. Αυτό συμβαίνει τόσο γιατί οι ανοιχτές ερωτήσεις μένουν συνήθως κενές κατά τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου καθώς απαιτούν περισσότερο χρόνο και σκέψη για να απαντηθούν, όσο και διότι ο ερευνητής θα αντιμετωπίσει ιδιαίτερη δυσκολία κατά τη στατιστική επεξεργασία των στοιχείων καθώς αυτές πρέπει να κωδικοποιηθούν και να δοθούν ως κλειστές ερωτήσεις στον στατιστικό υπολογισμό. Σε αυτή την περίπτωση όλες οι πληροφορίες που έχουν δοθεί πρέπει να αποτελέσουν ολιγάριθμες κατηγορίες για τη στατιστική επεξεργασία και έτσι χάνονται αρκετά από τα ποιοτικά χαρακτηριστικά τους.

Το ερωτηματολόγιο σχεδιάστηκε με σκοπό να καλύψει πλήρως τις ερευνητικές υποθέσεις που έχουν ήδη διατυπωθεί από την αρχή της παρούσας μελέτης. Παράλληλα ο σχεδιασμός του στόχευσε στο μικρότερο δυνατόν απαιτούμενο χρόνο συμπλήρωσής του (~10 λεπτά), έτσι ώστε ο ερωτώμενος να απαντήσει με την ίδια διάθεση και ενέργεια σε όλες τις ερωτήσεις, εξασφαλίζοντας με τον τρόπο αυτό την εγκυρότητα των απαντήσεων του. Οι ερωτήσεις του παρόντος ερωτηματολογίου βασίστηκαν στα αντίστοιχα έντυπα από τις δειγματοληπτικές έρευνες που διενήργησαν οι Wood και Williams (2009) με ονομασίες 'Canadian Telephone Survey' και 'International Online Survey'.

Εκτιμήθηκε πως ο αριθμός των 25 κλειστών ερωτήσεων, εκ των οποίων οι 6 (1/4 του συνόλου) καλύπτουν τα δημογραφικά στοιχεία των ερωτώμενων και οι υπόλοιπες 19 (3/4 του συνόλου) συγκεντρώνουν τα στατιστικά στοιχεία που σχετίζονται με τις ερευνητικές υποθέσεις της μελέτης, είναι τέτοιος ούτως ώστε ο χρόνος συμπλήρωσης του

ερωτηματολογίου να κυμανθεί μέσα στο χρονικό όριο των 10 λεπτών αλλά και το σύνολο των στοιχείων που θα συγκεντρωθούν να καλύψουν το μεγαλύτερο εύρος των στοιχείων που μας ενδιαφέρουν σχετικά με το προφίλ των παιχτών των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών (χαρακτηριστικά στοιχηματικής συμπεριφοράς και προτιμήσεις των παιχτών, κίνητρα επιλογής, κλπ.). Η διάρκεια της παρούσας έρευνας ήταν 4 μήνες από Οκτώβριο του 2017 μέχρι Ιανουάριο 2018.

Δείγμα και διαδικασία συλλογής δεδομένων

Ως δείγμα για την παρούσα έρευνα επιλέχθηκαν ενήλικα άτομα, τα οποία κατοικούν στο νομό Λακωνίας, ανεξάρτητα από το φύλο και την ηλικία τους, με μοναδική συνθήκη την ύπαρξη μιας ελάχιστης ενασχόλησης με το αντικείμενο των τυχερών παιχνιδιών. Οι συνθήκες της έρευνας (χρόνος, κόστος, κλπ.) οδήγησαν στην χρησιμοποίηση της μεθόδου του διαθέσιμου δείγματος (availability sample), επιλέγοντας έτσι για δείγμα τα άτομα που κυρίως δέχτηκαν να συμμετάσχουν στην έρευνα. Τα σημεία προσέγγισης των ερωτωμένων ήταν κυρίως χώροι ενασχόλησης με τα τυχερά παιχνιδιών όπως πρακτορεία ΟΠΑΠ ή χώροι προβολής αθλητικών γεγονότων όπως καφετέριες και sports cafe.

Στους ερωτώμενους με την παραλαβή των ερωτηματολογίων δόθηκαν επιπλέον σαφείς προφορικές οδηγίες για τη συμπλήρωση τους καθώς αυτή πραγματοποιήθηκε με την τεχνική της αυτό-συμπλήρωσης. Με αυτή τη μέθοδο δόθηκε η ευκαιρία να συμπληρωθούν αρκετά ερωτηματολόγια σε μικρό χρονικό διάστημα, με επιπλέον θετικό στοιχείο το γεγονός πως οι ερωτώμενοι εξέφρασαν τις απόψεις τους απαλλαγμένοι από το άγχος ότι κάποιος γνωρίζει τις απαντήσεις που έδωσαν, διατηρώντας έτσι την ανωνυμία τους και παράλληλα την εγκυρότητα των απαντήσεων τους. Το αρνητικό με αυτή τη μέθοδο είναι ότι ένας αριθμός από τα ερωτηματολόγια δεν επεστράφη μειώνοντας σε ένα μικρό βαθμό το αρχικό υπολογισθέν δείγμα.

Αναλογικά και με το μέγεθος της περιοχής που διεξάγεται η παρούσα έρευνα, ο συνολικός αριθμός των ερωτηματολογίων που μοιράστηκαν ήταν 250, εκ των οποίων επεστράφησαν τα 109, δίνοντας μας ένα ποσοστό ανταπόκρισης (response rate) της τάξεως του 44%. Κατά την επιστροφή των ερωτηματολογίων, όλα τα στοιχεία που συλλέχθηκαν κωδικοποιήθηκαν αναλόγως με το στατιστικό πακέτο IBM SPSS που αναλύεται παρακάτω, ώστε να παραχθούν οι πρώτες συσχετίσεις μεταξύ των μεταβλητών και να προχωρήσει η ανάλυση και ερμηνεία των αποτελεσμάτων.

Επιλογή προγράμματος για τη στατιστική επεξεργασία δεδομένων

Σε πολλές επιστήμες, η ανάγκη για άμεση εφαρμογή της στατιστικής και ποσοτική ανάλυση των δεδομένων που προκύπτουν από μια ερευνητική διαδικασία οδήγησε στην δημιουργία αρκετών στατιστικών πακέτων τα οποία έχουν την δυνατότητα εισαγωγής, επεξεργασίας, ανάλυσης και παρουσίασης δεδομένων σε σύντομο χρονικό διάστημα. Τα γνωστότερα από αυτά τα πακέτα είναι το Statistical Analysis Software (SAS), το Statistics and Data (Stata) και το Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Σήμερα, και χάρη στους υπολογιστές, υπάρχουν πλέον απεριόριστες δυνατότητες όσον αφορά την επεξεργασία τεράστιων όγκων δεδομένων (Λαγουμιντζής, 2015).

Στην παρούσα μελέτη επιλέγεται το SPSS, ένα στατιστικό πακέτο με τεράστιες δυνατότητες όσον αφορά την επεξεργασία και παρουσίαση των δεδομένων μιας επιστημονικής έρευνας που διαθέτει παράλληλα υψηλή αξιοπιστία. Επίσης, κατά τις τελευταίες εκδόσεις του SPSS περιλαμβάνεται ένα εξαιρετικό γραφικό περιβάλλον, καθιστώντας ιδιαίτερος εύκολη τη χρήση του, και αποτελώντας ένα σύνολο από εργαλεία στατιστικής ανάλυσης κατασκευασμένο με ιδιαίτερα φιλικό τρόπο για τον χρήστη του.

Το SPSS αναπτύχθηκε για πρώτη φορά το 1965 στο πανεπιστήμιο Stanford της Καλιφόρνιας και είναι ένα από τα πιο ολοκληρωμένα στατιστικά πακέτα καθώς το κυρίως πρόγραμμα συνοδεύεται από διάφορα εργαλεία τόσο για τη σύνταξη του ερωτηματολογίου όσο και για την εισαγωγή των δεδομένων της έρευνας. Είναι ένα από τα πιο διαδεδομένα προγράμματα του είδους του και θεωρείται από τα κορυφαία καθώς χρησιμοποιείται σε ευρεία κλίμακα από υπουργεία, οργανισμούς τράπεζες, πανεπιστήμια, ερευνητικά κέντρα επιχειρήσεις, όπως και από πολλούς ερευνητές διαφόρων επιστημονικών πεδίων. Δεδομένα που συγκεντρώνονται από διάφορες πηγές (αρχεία, δημοσκοπήσεις, κλπ.), συνενώνονται κάτω από ένα πακέτο που επιτρέπει στο χρήστη την περαιτέρω στατιστική ανάλυση και μπορεί να τον οδηγήσει σε χρήσιμα αποτελέσματα (Νέλλας, 2009).

Παρόλο που το SPSS και το Excel έχουν παρόμοια εμφάνιση, και η αίσθηση που δίνουν κατά τη χρήση τους είναι σχετικά ίδια, τόσο στα μενού, όσο και στα υπολογιστικά φύλλα και τις ενσωματωμένες στατιστικές λειτουργίες, το SPSS υπερισχύει σαφώς όταν πρόκειται για ανάλυση δεδομένων, καθώς είναι ένα λογισμικό σχεδιασμένο ειδικά για τη στατιστική. Σε σύγκριση λοιπόν με το Excel, το SPSS εμφανίζει:

- Ευκολότερη και ταχύτερη πρόσβαση στις βασικές λειτουργίες και μενού.
- Ευρεία γκάμα γραφημάτων.
- Ταχύτερη πρόσβαση σε στατιστικά τεστ.

Αναλυτικά τα πλεονεκτήματα της χρήσης του SPSS εντοπίζονται στα παρακάτω σημεία (Λαγουμιντζής, 2015):

1. Εύκολη γενική χρήση

Το SPSS είναι ένα πακέτο σχετικά εύκολο στη χρήση του, και το οποίο μπορούν να διαχειριστούν άνετα πολλοί αρχάριοι, καθώς διαθέτει ένα πολύ απλό περιβάλλον που επιτρέπει τη χρήση του αναπτυσσόμενου μενού για την επιλογή των εντολών που θέλει να εκτελέσει ο χρήστης.

2. Λεπτομερής διαχείριση δεδομένων

Όταν πρόκειται για την οργάνωση και τη διαχείριση των δεδομένων, το SPSS λογισμικό προσφέρει στον χρήστη μεγάλο βαθμό ελέγχου. Το SPSS διαθέτει ένα πολύ φιλικό επεξεργαστή δεδομένων, που μοιάζει με αυτόν του Excel, και επιτρέπει την εισαγωγή δεδομένων και χαρακτηριστικών των δεδομένων (ελλειπουσών τιμών, ετικέτες κ.λπ.). Δεδομένου ότι το λογισμικό διατηρεί μνήμη για τη θέση των μεταβλητών και των περιπτώσεων, παρέχει ταχύτερη και ακριβέστερη ανάλυση των δεδομένων.

3. Μεγάλη γκάμα επιλογών

Διαθέτοντας ένα ευρύ φάσμα μεθόδων, διαγραμμάτων και γραφικών παραστάσεων υψηλής ποιότητας, που μπορούν να «συνεργαστούν» άψογα και με άλλα προγράμματα επεξεργασίας δεδομένων ή εφαρμογών γραφείου (Word ή PowerPoint), διαπιστώνεται πως πλέον κάθε τύπος στατιστικής ανάλυσης είναι «παιχνιδάκι». Το SPSS εκτελεί τις πιο γενικές στατιστικές αναλύσεις (παλινδρόμηση, λογιστική παλινδρόμηση, ανάλυση επιβίωσης, ανάλυση διακύμανσης, ανάλυση παραγόντων και πολυπαραγοντική ανάλυση). Τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του SPSS είναι στον τομέα της ανάλυσης της διακύμανσης και πολυπαραγοντικής ανάλυσης (π.χ., MANOVA, παραγοντική ανάλυση και ανάλυση διακριτότητας) που πραγματοποιούνται με μεγάλη ευκολία. Οι τεχνικές διαλογής και καθαρισμού των δεδομένων στο SPSS είναι επίσης εξαιρετικές για μελλοντικές αναλύσεις.

4. Καλύτερη οργάνωση του αποτελέσματος

Στο SPSS, το αποτέλεσμα διατηρείται συνήθως ξεχωριστά από τα δεδομένα, καθώς όλα τα αποτελέσματα αποθηκεύονται σε ένα ξεχωριστό αρχείο που είναι διαφορετικό από το αρχείο στο οποίο αποθηκεύονται τα αρχικά δεδομένα. Όταν λοιπόν χρησιμοποιείται το SPSS, δεν χρειάζεται να ανησυχούμε για οποιαδήποτε τυχαία αντικατάσταση οποιασδήποτε άλλης πληροφορίας.

Παρόλο που και το Excel είναι ένα καλό λογισμικό για την οργάνωση των δεδομένων, η χρήση ενός ειδικά αναπτυγμένου στατιστικού λογισμικού, όπως είναι το SPSS,

μπορεί να παρέχει μια ταχύτερη, ακριβέστερη και σε βάθος ανάλυση δεδομένων. Συνοψίζοντας, στην προσπάθεια εξεύρεσης του κατάλληλου πακέτου στατιστικής ανάλυσης, επιλέχθηκε το SPSS, το οποίο διαθέτει μια σχετική ισορροπία μεταξύ των ισχυρών του δυνατοτήτων στο επίπεδο της ανάλυσης των δεδομένων, καθώς και στην ευκολία της χρήσης του, ακόμη και από μη έμπειρους χρήστες.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Υπό το πρίσμα ενός επίμονου αλλά και ουσιαστικού κενού στην ακαδημαϊκή βιβλιογραφία, η παρούσα μελέτη προσφέρεται ως μια συγκριτική επισκόπηση για το προφίλ των παικτών τυχερών παιχνιδιών στο Διαδίκτυο. Με βάση τα δεδομένα και αποτελέσματα αυτής της, τοπικού επιπέδου, μικρής έρευνας επιδιώκεται να αντιμετωπιστούν ως ένα βαθμό μερικά από τα σημαντικά ερευνητικά ερωτήματα.

1. Ποια είναι τα συγκριτικά δημογραφικά χαρακτηριστικά των παικτών τυχερών παιχνιδιών στο Διαδίκτυο έναντι εκείνων που παίζουν στις επίγειες στοιχηματικές εταιρίες;

Αφορά τα γενικά και κοινωνικό-οικονομικά χαρακτηριστικά όπως είναι το φύλο, η ηλικία, η οικογενειακή κατάσταση, το μορφωτικό επίπεδο, το επάγγελμα, και το μηνιαίο εισόδημα τους.

2. Ποιος είναι ο συνηθής τρόπος και χρόνος χρήσης των ιστοσελίδων διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών;

Αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο επιλέγουν οι παίκτες να συμμετέχουν στα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια στο Διαδίκτυο και αφορά τις πιο συνηθισμένες επιλογές τους σχετικά με αυτό. Αναλύεται διεξοδικά η διάρκεια της συμμετοχής των παικτών στα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια, ο αριθμός και το είδος των διαδικτυακών εταιριών στις οποίες κατά καιρούς έχουν παίξει, η συχνότητα στοιχηματισμού τους στο Διαδίκτυο, καθώς και οι τρόποι κατάθεσης και ανάληψης των χρημάτων τους εκεί.

3. Ποια είναι η συμπεριφορά των παικτών τυχερών παιχνιδιών στο Διαδίκτυο όσον αφορά τις στοιχηματικές τους συνήθειες ή προτιμήσεις και ποια είναι τα συνήθη μοτίβα του παιχνιδιού τους;

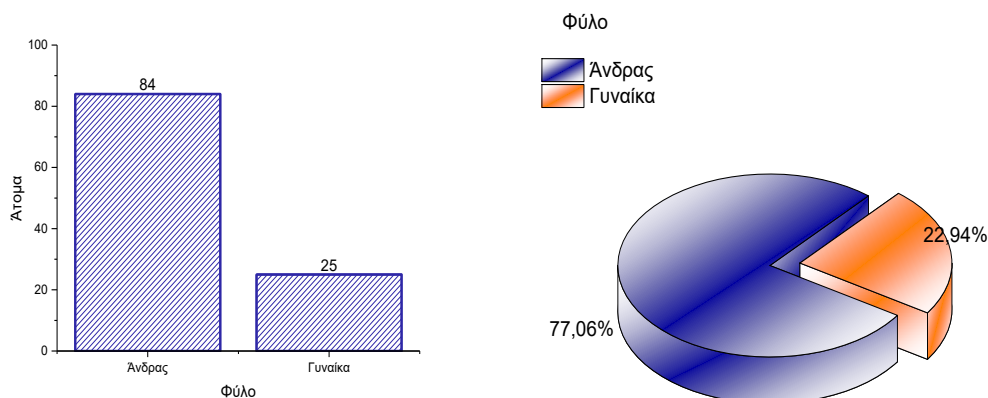
Συμπεριλαμβάνει τους αγαπημένους τρόπους παιχνιδιού των διαδικτυακών παικτών όπως είναι τα προτιμώμενα γεγονότα για στοιχηματισμό, τα μηνιαία πονταρίσματα τους, οι αγαπημένες τους στοιχηματικές αποδόσεις, καθώς και η παρακολούθηση των γεγονότων σε live streaming.

4. Ποιο είναι το επίπεδο ικανοποίησης των χρηστών, καθώς και τα κίνητρα επιλογής σελίδων διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών;

Αναζητούνται συνοπτικά οι λόγοι επιλογής κάποιας διαδικτυακής ιστοσελίδας τυχερών παιχνιδιών, καθώς και το αίσθημα αξιοπιστίας και ασφάλειας που εμπνέουν αυτές στο χρήστη τους.

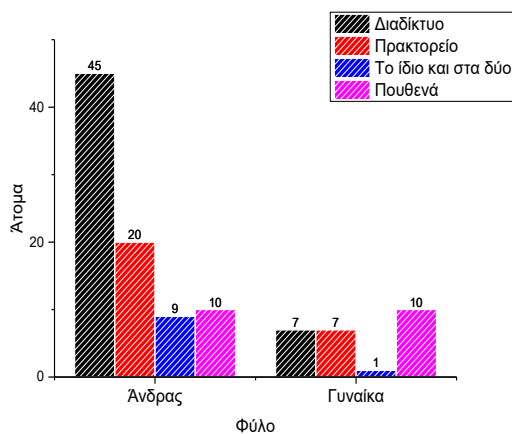
Συγκριτικά δημογραφικά χαρακτηριστικά των παικτών τυχερών παιχνιδιών

Τα κύρια ευρήματα της έρευνας σε σχέση με τα δημογραφικά χαρακτηριστικά του δείγματός μας παρουσιάζονται στον Πίνακα 4. Από την άποψη της κατανομής του φύλου των παικτών υπάρχει μια πλήρης συμφωνία με όλες τις μελέτες που περιγράφουν με συνέπεια το γεγονός ότι τα τυχερά παιχνίδια είναι μια δραστηριότητα πολύ πιο συνηθισμένη στους άντρες. Έτσι, από τους 109 συμμετέχοντες στην έρευνα, τα 84 άτομα ήταν άνδρες (77,06%) και τα υπόλοιπα 25 γυναίκες (22,94%), σε μια αναλογία 3,4 ανδρών ανά 1 γυναίκα.



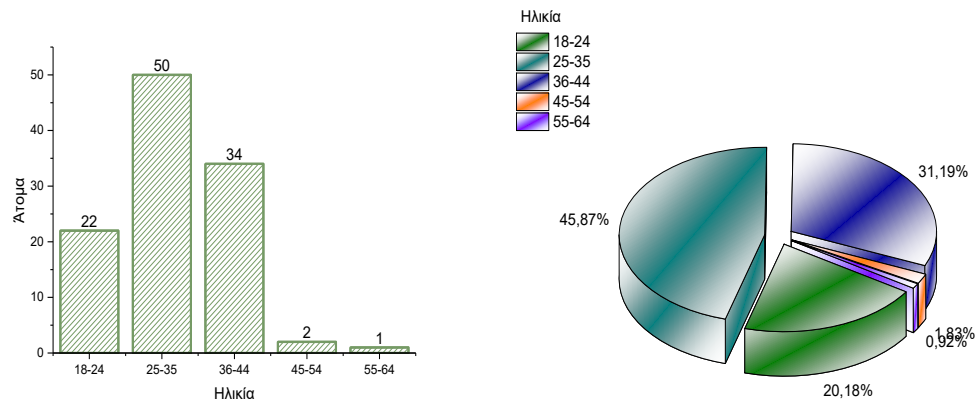
Σχήμα 8. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με το φύλο των συμμετεχόντων στην έρευνα.

Όσον αφορά το πως καταμερίζεται το δείγμα ανάμεσα στο διαδίκτυο και τον παραδοσιακό επίγειο τρόπο στοιχηματισμού με βάση το χαρακτηριστικό του φύλου τους, τότε διαπιστώνουμε πως οι άνδρες επιλέγουν το διαδίκτυο σε ποσοστό σχεδόν διπλάσιο από αυτόν του πρακτορείου (45 έναντι 20 ατόμων), με ένα ακόμα μικρότερο ποσοστό να επιλέγει είτε το ίδιο και τα δύο είτε κανένα. Αντίθετα, οι γυναίκες είναι απόλυτα μοιρασμένες μεταξύ των δύο επιλογών, με 7 από αυτές να επιλέγουν το διαδίκτυο και άλλες τόσες τον παραδοσιακό επίγειο τρόπο, ενώ αρκετά υψηλό είναι και το ποσοστό αυτών που δεν συμμετέχουν σε κανένα από τα δύο (10 άτομα).



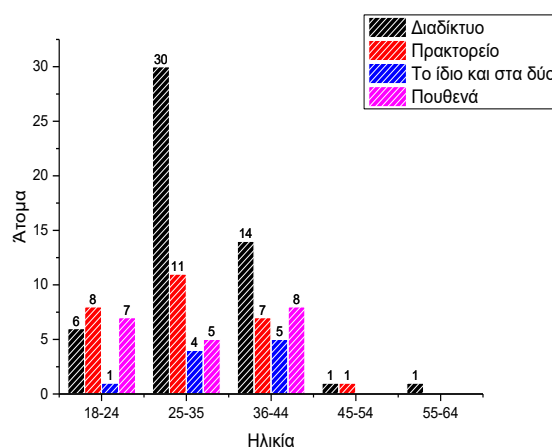
Διάγραμμα 1. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει του φύλου τους.

Από την έρευνά μας επίσης προκύπτει πως οι παίκτες των τυχερών παιχνιδιών στην Λακωνία καλύπτουν κυρίως την ηλικιακή ομάδα μεταξύ 25 έως 44 ετών, με το μεγαλύτερο ποσοστό εξ' αυτών να βρίσκεται στην κατηγορία 25-35 ετών, ήτοι συνολικά 50 άτομα (45,87%), και άλλους 34 να δηλώνουν ηλικία μεταξύ 36-44 ετών (31,19%). Η πλειοψηφία του υπόλοιπου δείγματος εμφανίζεται σε ακόμα μικρότερη ηλικία, δηλαδή στην κατηγορία 18-24 ετών όπου καταγράφονται 22 άτομα (20,18%). Είναι σαφές ότι οι παίκτες τυχερών παιχνιδιών στην έρευνα αυτή τείνουν να είναι σημαντικά νεότερων ηλικιών.



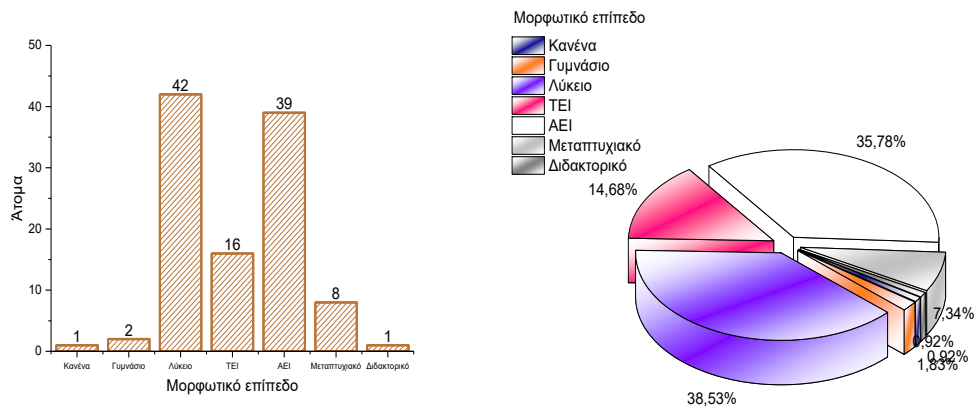
Σχήμα 9. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με την ηλικία των συμμετεχόντων στην έρευνα.

Σε σχέση με το διαχωρισμό του δείγματος με βάση τα ηλικιακά του χαρακτηριστικά, σε διαδικτυακούς και μη παίκτες, προκύπτει πως στην κατηγορία 25-35 ετών η αναλογία επιλογής του διαδικτύου έναντι του παραδοσιακού επίγειου τρόπου στοιχηματισμού αγγίζει το 3 προς 1 (30 έναντι 11 ατόμων), στην κατηγορία 36-44 ετών η αναλογία αυτή μειώνεται σε 2 προς 1 (14 έναντι 7 ατόμων), ενώ στις υπόλοιπες ηλικιακές κατηγορίες οι ερωτηθέντες είναι μοιρασμένοι ισόποσα μεταξύ των δύο επιλογών. Έτσι παρατηρείται πως νεότερες ηλικίες κατά βάση τείνουν να είναι παίκτες του διαδικτύου σε μεγαλύτερο βαθμό.



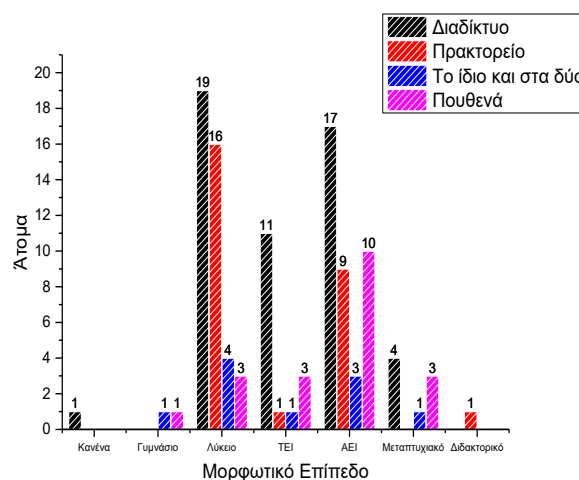
Διάγραμμα 2. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει της ηλικίας τους.

Σχετικά με το μορφωτικό επίπεδο των ερωτηθέντων το μεγαλύτερο ποσοστό εξ' αυτών ήταν απλοί απόφοιτοι Λυκείου (38,53%), καθώς και πτυχιούχοι της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης (ΑΕΙ: 35,78% - ΤΕΙ: 14,68%), συνακολουθούμενο από ένα πολύ μικρό ποσοστό κατόχων μεταπτυχιακών διπλωμάτων (7,34%).



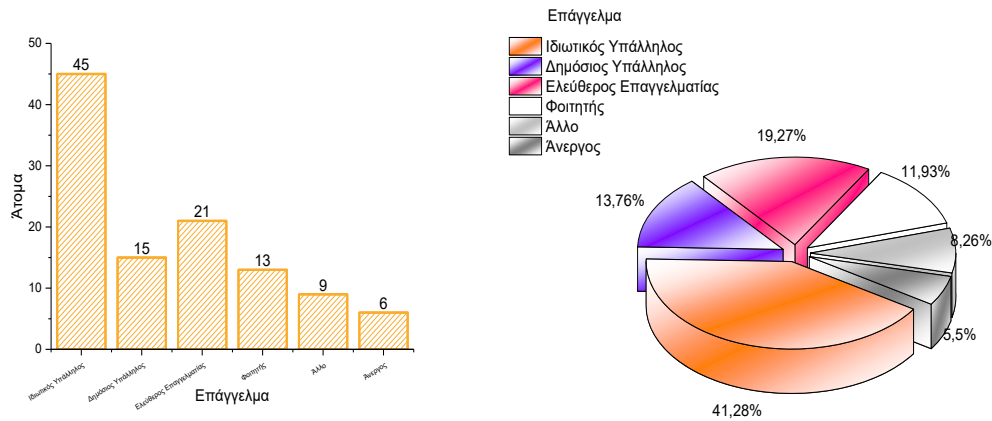
Σχήμα 10. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με το μορφωτικό επίπεδο των συμμετεχόντων στην έρευνα.

Το στοιχείο όμως που κρίνεται πολύ ενδιαφέρον κατά την ανάλυση του μορφωτικού επιπέδου του παρόντος δείγματος είναι οι σημαντικά διαφορετικές τάσεις που εμφανίζονται κατά την επιλογή μεταξύ του διαδικτύου και παραδοσιακού τρόπο στοιχηματισμού στο πρακτορείο. Χαρακτηριστικό είναι πως οι απόφοιτοι Λυκείου παρουσιάζουν μια σχετική ισορροπία μεταξύ των δύο επιλογών (19 έναντι 16 ατόμων), ενώ αντίθετα, ανάμεσα στους αποφοίτους της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης διακρίνεται σημαντική τάση προτίμησης των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών. Συγκεκριμένα, ανάμεσα στους πτυχιούχους των ΑΕΙ το ποσοστό προτίμησης του διαδικτύου έναντι των επίγειων τρόπων στοιχηματισμού είναι σχεδόν διπλάσιο (17 έναντι 9 ατόμων). Την ίδια στιγμή, οι πτυχιούχοι των ΤΕΙ και οι κάτοχοι μεταπτυχιακών διπλωμάτων τείνουν συντριπτικά υπέρ του στοιχηματισμού στο διαδίκτυο.



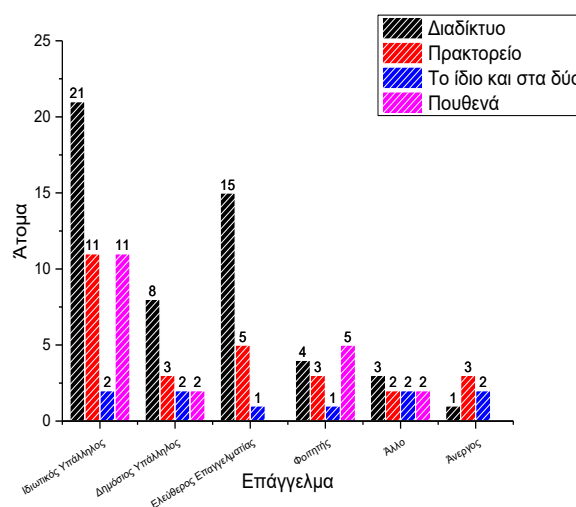
Διάγραμμα 3. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει του μορφωτικού επιπέδου τους.

Στο επαγγελματικό τοπίο, αξιοσημείωτο ποσοστό ατόμων της παρούσας έρευνας ανήκουν στο χώρο της απασχόλησης του ιδιωτικού τομέα (41,28%). Παράλληλα, εμφανίζονται σημαντικά αλλά αισθητά μικρότερα ποσοστά για τους ελεύθερους επαγγελματίες (19,27%), τους δημόσιους υπαλλήλους (13,76%) και τους φοιτητές (11,93%).



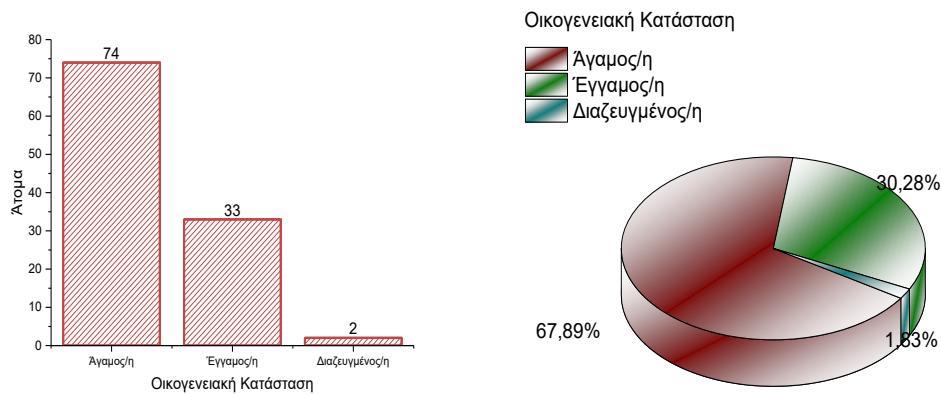
Σχήμα 11. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με το επάγγελμα των συμμετεχόντων στην έρευνα.

Οι τάσεις των παραπάνω ομάδων όσον αφορά την επιλογή ή μη του διαδικτύου ως του μέσου για την ενασχόληση τους με τα τυχερά παίγνια παρουσιάζουν ένα τουλάχιστον πολύ ενδιαφέρον χαρακτηριστικό. Οι ομάδες με μια κύρια και σταθερή απασχόληση (ιδιωτικοί/δημόσιοι υπάλληλοι, ελεύθεροι επαγγελματίες) κινούνται σε πολύ μεγάλο βαθμό προς την επιλογή του διαδικτύου για στοιχηματισμό, ενώ αντίθετα, ομάδες όπως είναι οι φοιτητές και οι άνεργοι, χωρίς δηλαδή κάποια σταθερή απασχόληση, κάνουν ισόποση χρήση και των δύο επιλογών. Πιο συγκεκριμένα, η αναλογία μεταξύ των δύο επιλογών βρίσκεται στο 3 προς 1 για τους ελεύθερους επαγγελματίες, ενώ παράλληλα στις ομάδες των ιδιωτικών και δημόσιων υπαλλήλων η ίδια αναλογία μειώνεται, αλλά παραμένει εξίσου σημαντική με 2 προς 1.



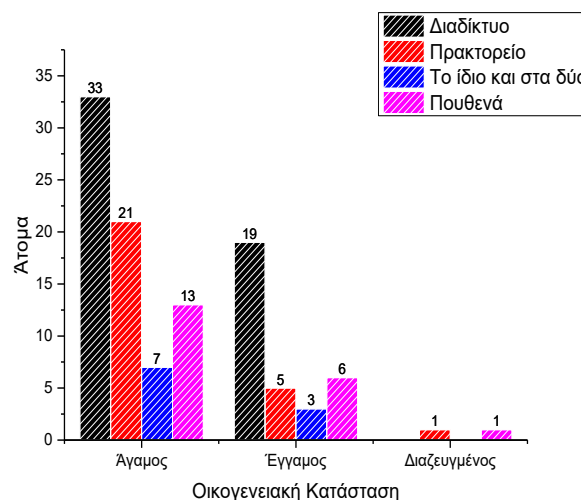
Διάγραμμα 4. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει του επαγγέλματός τους.

Όσον αφορά την οικογενειακή κατάσταση των συμμετεχόντων, σε πλήρη συμφωνία και με διάφορες άλλες έρευνες αντίστοιχου περιεχομένου, η αναλογία που παρουσιάστηκε ήταν η φυσιολογικά αναμενόμενη, με τη μεγάλη πλειοψηφία εξ' αυτών, ήτοι 74 άτομα, να δηλώνουν άγαμοι/ες (67,89%), και άλλα 33 άτομα να εμφανίζονται ως παντρεμένοι/ες (30,28%).



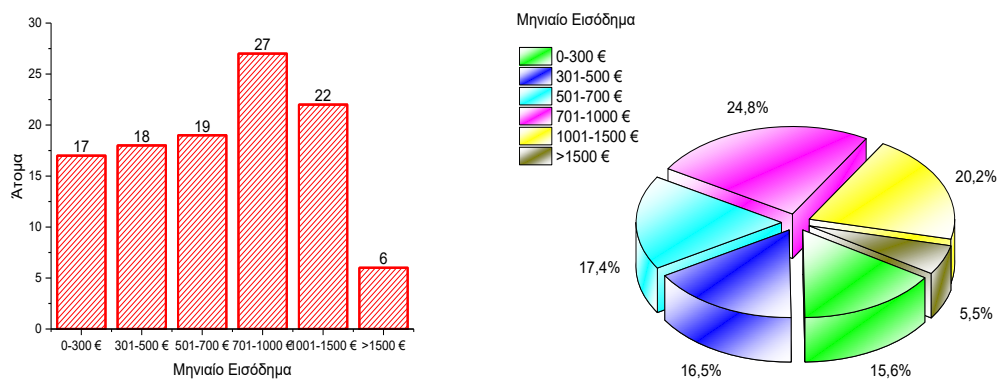
Σχήμα 12. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με την οικογενειακή κατάσταση των συμμετεχόντων στην έρευνα.

Η περαιτέρω ανάλυση των δεδομένων της έρευνας φέρνει στην επιφάνεια ένα άκρως εντυπωσιακό στοιχείο σχετικά με την προτίμηση του διαδικτύου ή μη σε συνάρτηση με την οικογενειακή κατάσταση των ερωτηθέντων. Αυτό έχει να κάνει με το γεγονός πως οι έγγαμοι/ες επιλέγουν, με εξαιρετικά συντριπτικό τρόπο, το διαδίκτυο ως το μέσο ενασχόλησής τους με τα τυχερά παίγνια (19 έναντι 5 ατόμων) σε μια αναλογία που αγγίζει το 4 προς 1. Αντίθετα, οι άγαμοι/ες οι οποίοι επίσης τείνουν και αυτοί σαφώς να προτιμούν το διαδίκτυο ως το μέσο για να παίξουν, το κάνουν σε μικρότερο ποσοστό και με μια αναλογία 1,5 προς 1 (33 έναντι 21 ατόμων).



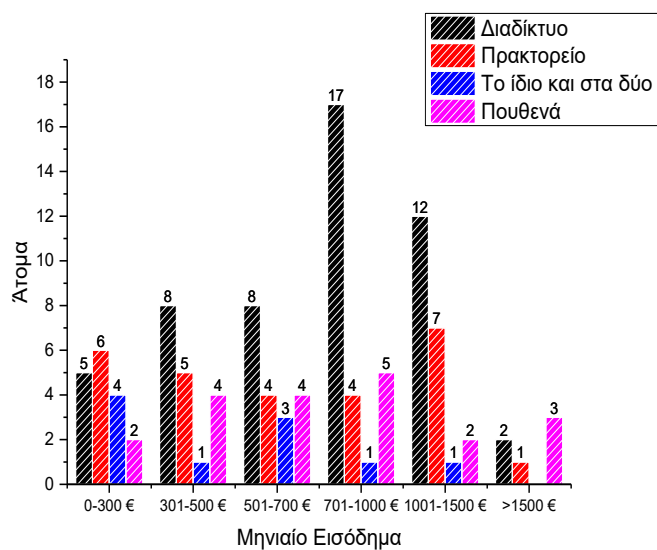
Διάγραμμα 5. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει της οικογενειακής κατάστασής τους.

Αναλύοντας το μέσο μηνιαίο εισόδημα των ερωτηθέντων στην έρευνα διαπιστώνουμε πως η κατανομή είναι σχετικά μοιρασμένη ισόποσα (15,6 - 24,8%) για όλες τις κατηγορίες εισοδημάτων έως και τα 1500 €, και μόλις ένα πολύ μικρό ποσοστό βρίσκεται πάνω από αυτό το όριο. Ο μέσος όρος των μηνιαίων εισοδημάτων για την πλειοψηφία των ερωτηθέντων, δηλαδή εκείνους που βρίσκονται στις κατηγορίες έως και 1500 €, υπολογίζεται σχεδόν στα 700 € (695,6 €), και η κατηγορία που ελαφρώς ξεχωρίζει είναι εκείνη με μηνιαία εισοδήματα μεταξύ 701-1000 € (24,8%).



Σχήμα 13. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος σε συνάρτηση με το μηνιαίο εισόδημα των συμμετεχόντων στην έρευνα.

Στο κομμάτι της προτίμησης του μέσου στοιχηματισμού μεταξύ διαδικτύου και πρακτορείων σε συνάρτηση με τα μηνιαία εισοδήματα των παικτών προκύπτει μια σχετική αναλογία υπέρ του διαδικτύου 2 προς 1 σχεδόν για όλες τις εισοδηματικές κατηγορίες, πλην των εξαιρέσεων μόνο των κατηγοριών 0-300 € (όπου η σχετική αναλογία είναι 1 προς 1) και 701-1000 € όπου η προτίμηση υπέρ του διαδικτύου είναι σχεδόν τετραπλάσια (17 έναντι 4 ατόμων).



Διάγραμμα 6. Κατανομή των ερωτηθέντων ανά πάροχο στοιχηματισμού συναρτήσει του μηνιαίου εισοδήματός τους.

Πίνακας 4. Συγκριτικά δημογραφικά χαρακτηριστικά των διαδικτυακών και μη παικτών τυχερών παιχνιδιών στο Νομό Λακωνίας.

Φύλο	Σύνολο έρευνας		Που παίζουν περισσότερα τυχερά παιχνίδια			
	Άτομα	Ποσοστό %	Διαδίκτυο	Πρακτορείο	Το ίδιο	Πουθενά
Άνδρας	84	77,06	45	20	9	10
Γυναίκα	25	22,94	7	7	1	10
Σύνολο	109	100,00	52	27	10	20
Ηλικία	Άτομα	Ποσοστό %	Διαδίκτυο	Πρακτορείο	Το ίδιο	Πουθενά
18-24	22	20,18	6	8	1	7
25-35	50	45,87	30	11	4	5
36-44	34	31,19	14	7	5	8
45-54	2	1,83	1	1	0	0
55-64	1	0,92	1	0	0	0
Σύνολο	109	100,00	52	27	10	20
Μορφωτικό Επίπεδο	Άτομα	Ποσοστό %	Διαδίκτυο	Πρακτορείο	Το ίδιο	Πουθενά
Κανένα	1	0,92	1	0	0	0
Γυμνάσιο	2	1,83	0	0	1	1
Λύκειο	42	38,53	19	16	4	3
ΤΕΙ	16	14,68	11	1	1	3
ΑΕΙ	39	35,78	17	9	3	10
Μεταπτυχιακό	8	7,34	4	0	1	3
Διδακτορικό	1	0,92	0	1	0	0
Σύνολο	109	100,00	52	27	10	20

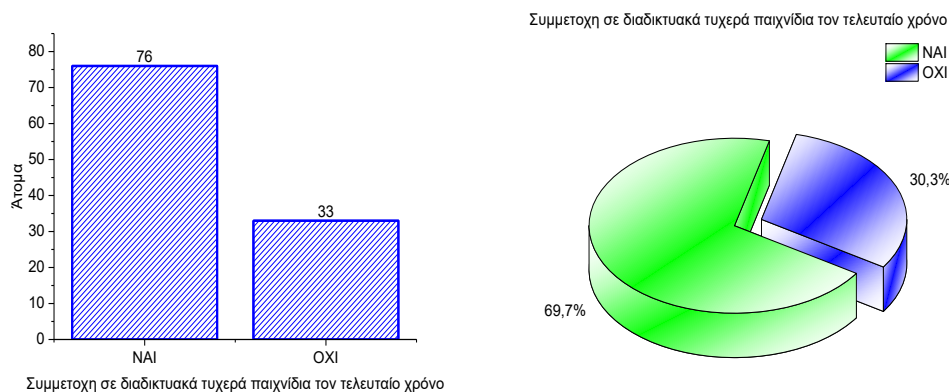
Επάγγελμα	<u>Άτομα</u>	<u>Ποσοστό %</u>	<u>Διαδίκτυο</u>	<u>Πρακτορείο</u>	<u>Το ίδιο</u>	<u>Πουθενά</u>
Ιδιωτικός Υπάλληλος	45	41,28	21	11	2	11
Δημόσιος Υπάλληλος	15	13,76	8	3	2	2
Ελευθ. Επαγγελματίας	21	19,27	15	5	1	0
Φοιτητής	13	11,93	4	3	1	5
Άλλο	9	8,26	3	2	2	2
Άνεργος	6	5,50	1	3	2	0
Σύνολο	109	100,00	52	27	10	20
Οικογ. Κατάσταση	<u>Άτομα</u>	<u>Ποσοστό %</u>	<u>Διαδίκτυο</u>	<u>Πρακτορείο</u>	<u>Το ίδιο</u>	<u>Πουθενά</u>
Άγαμος/η	74	67,89	33	21	7	13
Έγγαμος/η	33	30,28	19	5	3	6
Διαζευγμένος/η	2	1,83	0	1	0	1
Σύνολο	109	100,00	52	27	10	20
Μηνιαίο Εισόδημα	<u>Άτομα</u>	<u>Ποσοστό %</u>	<u>Διαδίκτυο</u>	<u>Πρακτορείο</u>	<u>Το ίδιο</u>	<u>Πουθενά</u>
0-300 €	17	15,60	5	6	4	2
301-500 €	18	16,50	8	5	1	4
501-700 €	19	17,40	8	4	3	4
701-1000 €	27	24,80	17	4	1	5
1001-1500 €	22	20,20	12	7	1	2
>1500 €	6	5,50	2	1	0	3
Σύνολο	109	100,00	52	27	10	20

Συνήθειες και μοτίβα επιλογών των χρηστών διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών

Το πρώτο ερώτημα που τίθεται διερευνά το ποσοστό των ατόμων της έρευνας που έχουν συμμετάσχει πρόσφατα σε κάποια στοιχηματική δραστηριότητα στο διαδίκτυο. Από τους ερωτηθέντες το 69,7% δήλωσε πως κατά τον τελευταίο χρόνο έχει παίξει διαδικτυακά τυχερά παίγνια.

Πίνακας 5. Κατανομή του δείγματος με βάση τη συμμετοχή η μη σε διαδικτυακά τυχερά παίγνια τον τελευταίο χρόνο.

Συμμετοχή σε διαδικτυακά τυχερά παίγνια τον τελευταίο χρόνο	<u>Άτομα</u>	<u>Ποσοστό %</u>
ΝΑΙ	76	69,7
ΟΧΙ	33	30,3
Σύνολο	109	100,0

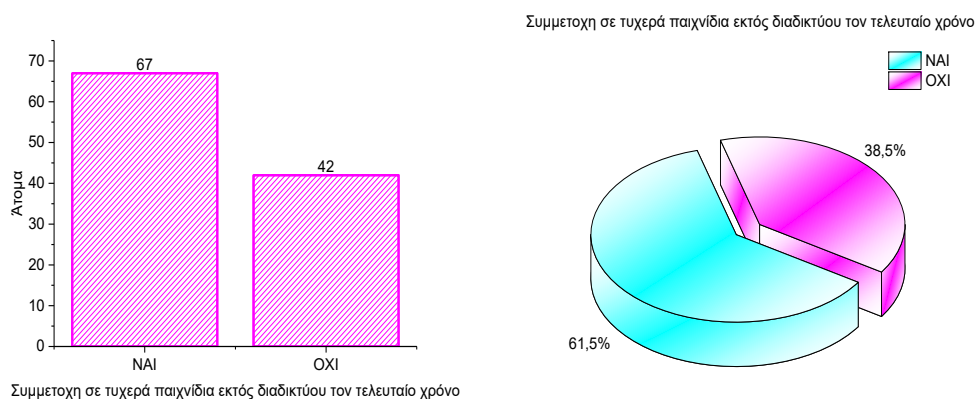


Σχήμα 14. Ποσοστό ατόμων που συμμετείχε σε διαδικτυακά τυχερά παίγνια κατά το τελευταίο χρόνο.

Αντίστοιχα, το 61,5% του δείγματος έχει συμμετάσχει επίσης και σε τυχερά παίγνια εκτός διαδικτύου κατά τον τελευταίο χρόνο.

Πίνακας 6. Κατανομή του δείγματος με βάση τη συμμετοχή ή μη σε τυχερά παίγνια εκτός διαδικτύου τον τελευταίο χρόνο.

Συμμετοχή σε τυχερά παίγνια εκτός διαδικτύου τον τελευταίο χρόνο	Άτομα	Ποσοστό %
ΝΑΙ	67	61,5
ΟΧΙ	42	38,5
Σύνολο	109	100,0



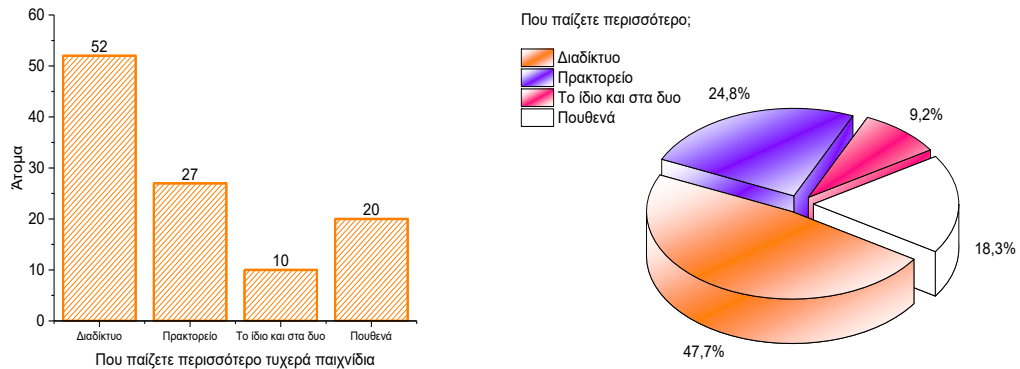
Σχήμα 15. Ποσοστό ατόμων που συμμετείχε σε τυχερά παίγνια εκτός διαδικτύου κατά το τελευταίο χρόνο.

Διαχωρίζοντας το δείγμα μας κατά τον πάροχο στον οποίο επιλέγουν περισσότερο για παίζουν τυχερά παίγνια το 47,7% απάντησε πως προτιμά το διαδίκτυο, το 24,8% χρησιμοποιεί τον παραδοσιακό επίγειο τρόπο του πρακτορείου για να παίζει, το 9,2% στοιχηματίζει εξίσου και στα δύο παραπάνω, και τέλος υπάρχει ένα 18,3% που δηλώνει πως δεν παίζει σε κανένα από τα δύο.

Πίνακας 7. Κατανομή του δείγματος με βάση τον πάροχο στον οποίο επιλέγει να παίζει περισσότερο τυχερά παιχνίδια.

Που παίζετε περισσότερο τυχερά παιχνίδια	Άτομα	Ποσοστό %
Διαδίκτυο	52	47,7
Πρακτορείο	27	24,8

Το ίδιο και στα δύο	10	9,2
Πουθενά	20	18,3
Σύνολο	109	100,0

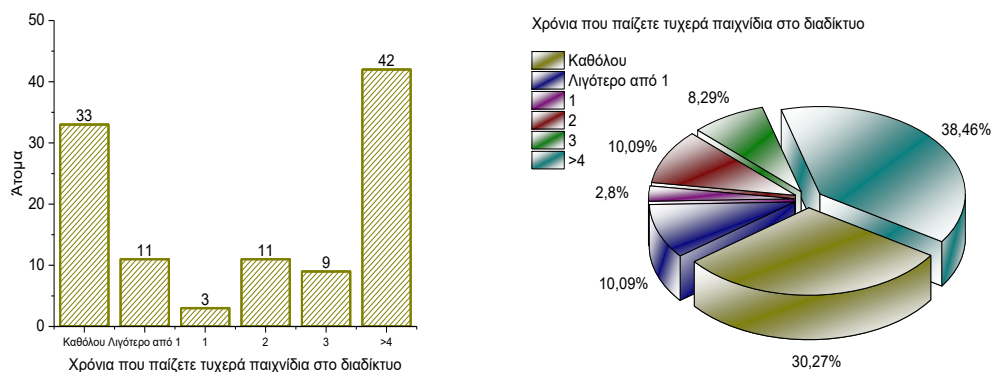


Σχήμα 16. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον πάροχο στον οποίο παίζει περισσότερο τυχερά παιχνίδια.

Καταγράφοντας επίσης το χρονικό διάστημα κατά το οποίο παίζουν τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο, το μεγαλύτερο ποσοστό του δείγματος (38,46%) αποδεικνύεται να είναι σταθεροί και μακροχρόνιοι παίκτες καθώς συμμετέχουν σε αυτά για περισσότερα από 4 χρόνια.

Πίνακας 8. Κατανομή του δείγματος με βάση τον χρόνο που παίζουν διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια.

Χρόνια που παίζετε τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο	Άτομα	Ποσοστό %
Καθόλου	33	30,27
Λιγότερο από 1	11	10,09
1	3	2,80
2	11	10,09
3	9	8,29
>4	42	38,46
Σύνολο	109	100,0

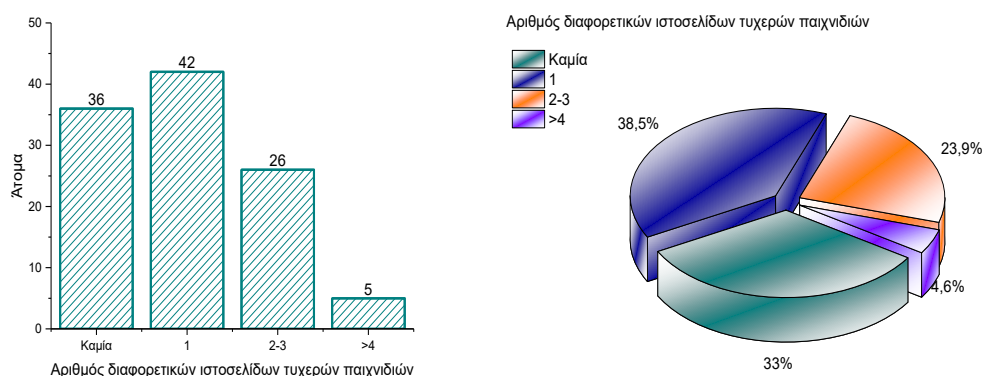


Σχήμα 17. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον χρόνο που παίζουν τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο.

Αντίθετα οι παίκτες της έρευνας δεν είναι και τόσο σταθεροί όσον αφορά την ιστοσελίδα που επιλέγουν για τη στοιχηματική τους δραστηριότητα καθώς μόνο το 38,5% του δείγματος έχει παίξει σε μόνο μία ιστοσελίδα κατά τον τελευταίο χρόνο. Το 23,9% μετακινήθηκε σε 2-3 διαφορετικές από ιστοσελίδες και το 4,6% των ερωτηθέντων έχει παίξει σε περισσότερες από 4 διαφορετικές σελίδες στο διαδίκτυο.

Πίνακας 9. Κατανομή του δείγματος με βάση τον αριθμό των διαφορετικών ιστοσελίδων στις οποίες έχει στοιχηματίσει κατά τον τελευταίο χρόνο.

Διαφορετικές ιστοσελίδες (τελευταίος χρόνος)	Άτομα	Ποσοστό %
Καμία	36	33,0
1	42	38,5
2-3	26	23,9
>4	5	4,6
Σύνολο	109	100,0



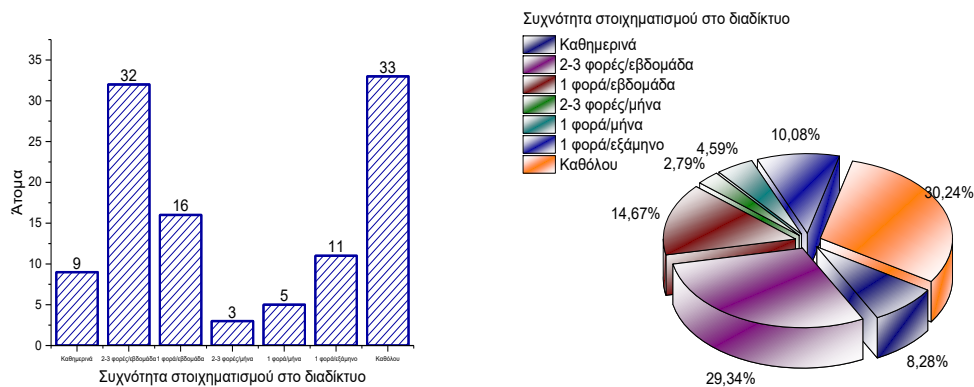
Σχήμα 18. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον αριθμό των διαφορετικών ιστοσελίδων στις οποίες έχει στοιχηματίσει κατά τον τελευταίο χρόνο.

Η πλειοψηφία των ερωτηθέντων στην παρούσα έρευνα στοιχηματίζει στο διαδίκτυο με σχετική συνέπεια καθώς το 29,34% του δείγματος παίζει σε διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια τουλάχιστον 2-3 φορές/εβδομάδα. Το ποσοστό των καθημερινών παικτών μπορεί να κρίνεται

σχετικά μικρό (8,28%), όμως η άποψη της σχετικής συνέπειας τους στα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια συνεπικουρείται από το ποσοστό των ατόμων που στοιχηματίζει στο διαδίκτυο τουλάχιστον 1 φορά/εβδομάδα (14,67%). Συνολικά, το 52,29% του δείγματος έχει τακτική παρουσία στο διαδίκτυο στοιχηματίζοντας από 1 έως και 7 φορές την εβδομάδα.

Πίνακας 10. Κατανομή του δείγματος με βάση τη συχνότητα που στοιχηματίζει στο διαδίκτυο.

Συχνότητα στοιχηματισμού στο διαδίκτυο	Άτομα	Ποσοστό %
Καθημερινά	9	8,28
2-3 φορές/εβδομάδα	32	29,34
1 φορά/εβδομάδα	16	14,67
2-3 φορές/μήνα	3	2,79
1 φορά/μήνα	5	4,59
1 φορά/εξάμηνο	11	10,08
Καθόλου	33	30,24
Σύνολο	109	100,0



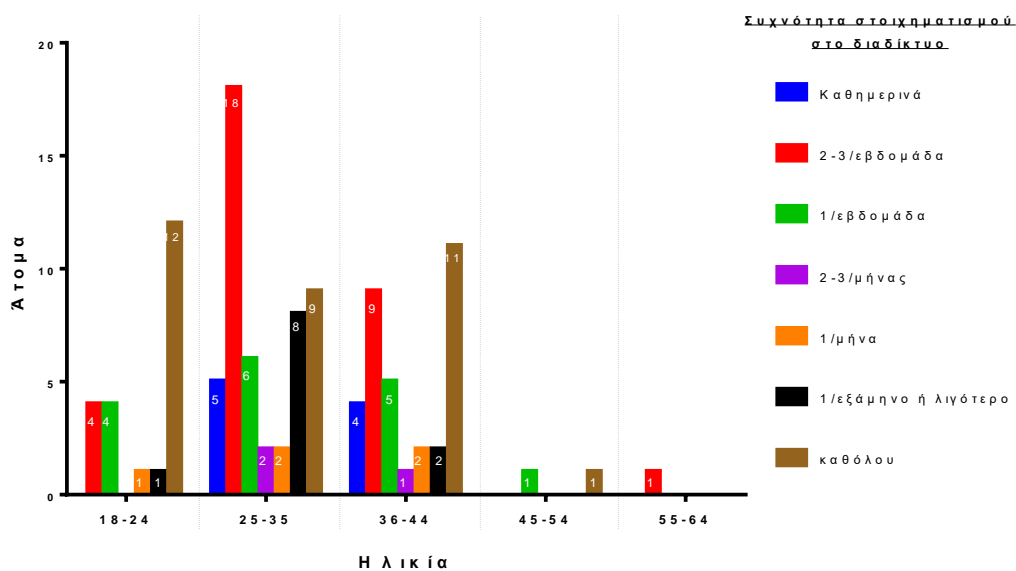
Σχήμα 19. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τη συχνότητα στοιχηματισμού στο διαδίκτυο.

Όσον αφορά τη συχνότητα με την οποία παίζουν τυχερά παίγνια οι διάφορες ηλικιακές κατηγορίες από τα δεδομένα της έρευνάς μας προκύπτει πως το μεγαλύτερο ποσοστό της ηλικιακής ομάδας 25-35 ετών (36% εξ' αυτών) στοιχηματίζει με μια συχνότητα 2-3 φορές/εβδομάδα, ενώ καθημερινή ενασχόληση δηλώνει το 10% αυτής της ηλικιακής ομάδας. Επίσης, και τα άτομα των ηλικιών μεταξύ 36-44 ετών ποντάρουν αρκετά συχνά στο διαδίκτυο με το 25% της κατηγορίας να συμμετέχει τουλάχιστον 2-3 εβδομαδιαίως σε ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια. Ακόμη και στην μικρότερη ηλικιακή ομάδα των 18-24 ετών παρατηρείται πως τα άτομα που συμμετέχουν στον διαδικτυακό στοιχηματισμό παρουσιάζουν μια αρκετά συχνή παρουσία εκεί με τουλάχιστον μια ελάχιστη εβδομαδιαία εμφάνιση.

Πίνακας 11. Κατανομή του δείγματος με βάση τη συχνότητα στοιχηματισμού στο διαδίκτυο σε συνάρτηση με την ηλικία των ερωτηθέντων.

Ηλικία	Συχνότητα στοιχηματισμού στο διαδίκτυο
--------	--

	Καθημερινά	2-3/εβδομάδα	1/εβδομάδα	2-3/μήνας	1/μήνα	1/εξάμηνο ή λιγότερο	Καθόλου
18-24	0	4	4	0	1	1	12
25-35	5	18	6	2	2	8	9
36-44	4	9	5	1	2	2	11
45-54	0	0	1	0	0	0	1
55-64	0	1	0	0	0	0	0

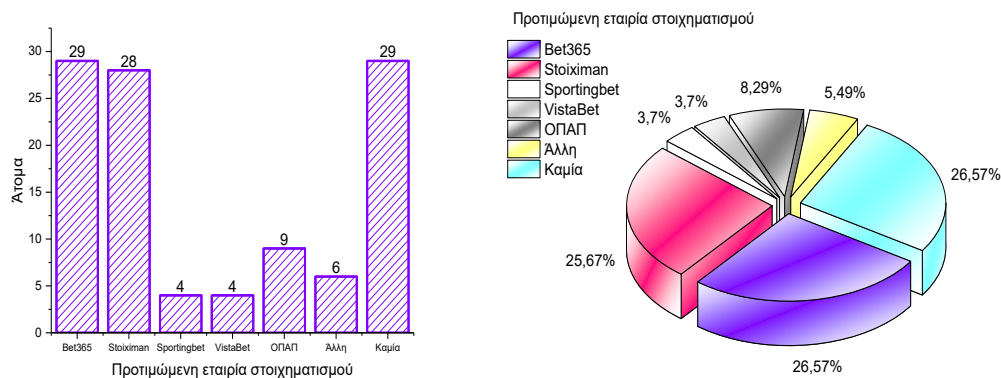


Διάγραμμα 7. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τη συχνότητα στοιχηματισμού στο διαδίκτυο σε συνάρτηση με την ηλικία των ερωτηθέντων.

Στην ερώτηση που αφορά την εταιρία που προτιμούν περισσότερο για να παίζουν τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο οι ερωτώμενοι στην παρούσα έρευνα κατά μεγάλη πλειοψηφία μοιράζονται σχεδόν ισόποσα μεταξύ δύο εταιριών, την Bet365 (26,57%) και τη Stoiximan (25,67%).

Πίνακας 12. Κατανομή του δείγματος με βάση την εταιρία τυχερών παιχνιδιών που προτιμά.

Προτιμώμενη εταιρία στοιχηματισμού	Άτομα	Ποσοστό %
Bet365	29	26,57
Stoiximan	28	25,67
Sportingbet	4	3,70
Vistabet	4	3,70
ΟΠΑΠ	9	8,29
Άλλη	6	5,49
Καμία	29	26,57
Σύνολο	109	100,0

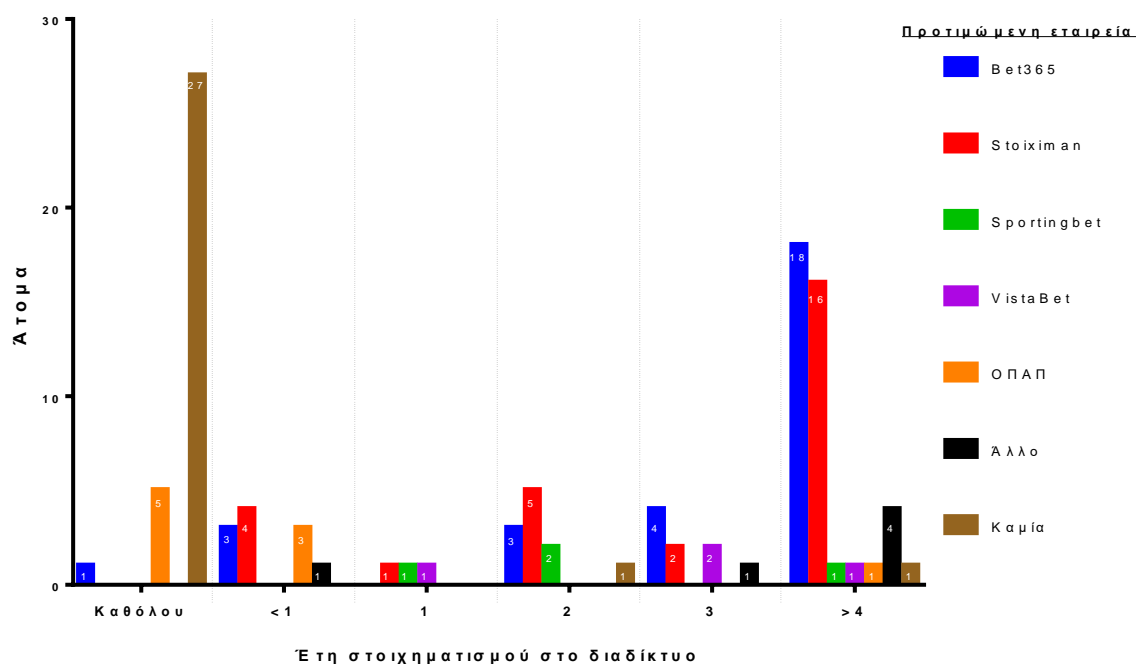


Σχήμα 20. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση την προτιμώμενη στοιχηματική εταιρία.

Η επιλογή αυτή φαίνεται να είναι εντελώς ανεξάρτητη από τη διάρκεια (σε χρόνια) που στοιχηματίζουν οι παίκτες της έρευνας. Ένα ελάχιστο συμπέρασμα που μπορεί να διαπιστωθεί από την ανάλυση της προτίμησης τους για κάποια εταιρία σε συνάρτηση με τα χρόνια που παίζουν τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο είναι ότι οι μακροβιότεροι παίκτες του διαδικτύου, σε πολύ μικρό ποσοστό βέβαια, επιλέγουν και κάποια από τις νεότερες εταιρίες που εμφανίζονται στο προσκήνιο (όπως π.χ. Vistabet), προφανώς μετακινούμενοι από κάποια άλλη μακροβιότερη εταιρία.

Πίνακας 13. Κατανομή του δείγματος με βάση την προτιμώμενη εταιρία στοιχηματισμού σε συνάρτηση με τον χρόνο που οι ερωτηθέντες παίζουν τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο.

Χρόνια που παίζετε τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο	Προτιμώμενη εταιρία στοιχηματισμού						
	Bet365	Stoiximan	Sportingbet	Vistabet	ΟΠΑΠ	Άλλο	Καμία
Καθόλου	1	0	0	0	5	0	27
Λιγότερο από 1	3	4	0	0	3	1	0
1	0	1	1	1	0	0	0
2	3	5	2	0	0	0	1
3	4	2	0	2	0	1	0
>4	18	16	1	1	1	4	1

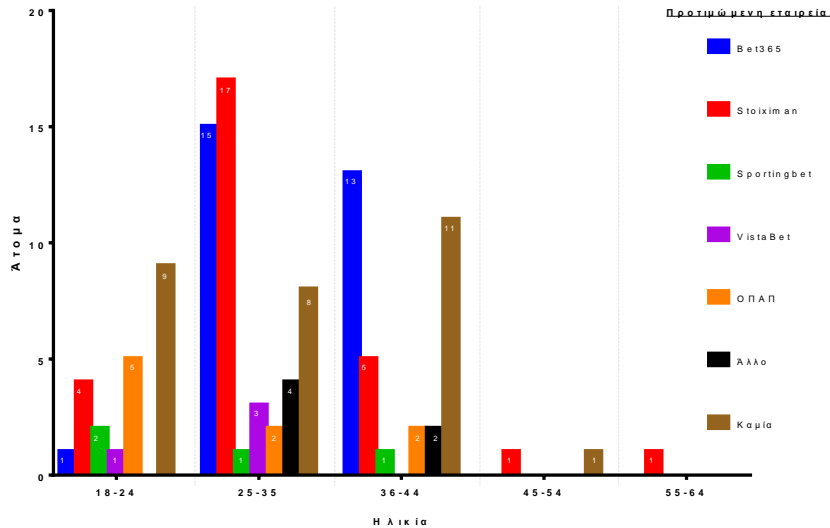


Διάγραμμα 8. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση την προτιμώμενη εταιρία στοιχηματισμού σε συνάρτηση με τον χρόνο που οι ερωτηθέντες παίζουν τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο.

Όπως προέκυψε παραπάνω τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνά μας προτιμούν κατά μεγάλη πλειοψηφία και με σχεδόν μοιρασμένο τρόπο δύο διαδικτυακές στοιχηματικές εταιρίες, την Bet365 (26,57%) και τη Stoiximan (25,67%). Αναλύοντας αυτό το δεδομένο σε συνάρτηση με την ηλικία των παικτών παρατηρείται πως στα γκρουπ των ηλικιών 18-44 ετών, τα οποία καλύπτουν σχεδόν όλο το δείγμα μας, οι προτιμήσεις των παικτών τείνουν προς την Bet365 σε μεγαλύτερες ηλικίες, ενώ μοιράζονται και τείνουν ελαφρώς προς τη Stoiximan στις πιο μικρές ηλικίες. Αυτό μπορεί να εξηγηθεί από το γεγονός ότι η Stoiximan εισήλθε στο χώρο αργότερα από την Bet365, αλλά με τρόπο εντυπωσιακό και αρκετά θελκτικό για τους νεότερους ή ακόμα και τους καινούργιους παίκτες στο διαδίκτυο.

Πίνακας 14. Κατανομή του δείγματος με βάση την εταιρία στοιχηματισμού προτιμούν σε συνάρτηση με την ηλικία τους.

Ηλικία	Προτιμώμενη εταιρία στοιχηματισμού						
	Bet365	Stoiximan	Sportingbet	Vistabet	ΟΠΑΠ	Άλλο	Καμία
18-24	1	4	2	1	5	0	9
25-35	15	17	1	3	2	4	8
36-44	13	5	1	0	2	2	11
45-54	0	1	0	0	0	0	1
55-64	0	1	0	0	0	0	0

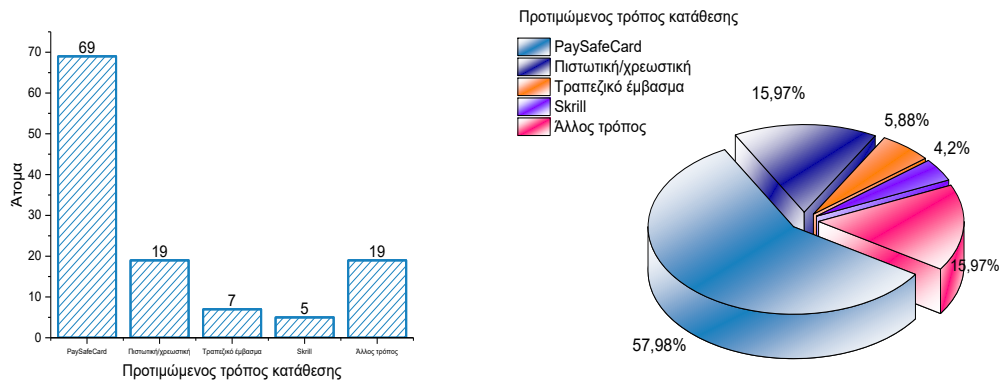


Διάγραμμα 9. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση την προτιμώμενη εταιρία στοιχηματισμού συναρτήσει της ηλικίας τους.

Καταγράφοντας τις προτιμήσεις του δείγματος σχετικά με τους τρόπους κατάθεσης των χρημάτων τους στις διαδικτυακές στοιχηματικές εταιρίες προκύπτει πως η πλειοψηφία των παικτών επιλέγει την PaySafeCard (57,98%). Η χρήση πιστωτικών/χρεωστικών καρτών για την κατάθεση χρημάτων στις εταιρίες αυτές προτιμάται μόνο σε ένα ποσοστό της τάξεως του 15,97%. Η προτίμηση των παικτών σε άλλους τρόπους κατάθεσης επίσης καταγράφεται στο 15,97%, ενώ παράλληλα σχετικά πολύ μικρά είναι τα ποσοστά για την επιλογή τραπεζικών εμβασμάτων ή εκείνης του Skrill.

Πίνακας 15. Κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης.

Προτιμώμενος τρόπος κατάθεσης (έως 2 επιλογές)	Άτομα	Ποσοστό %
PaySafeCard	69	57,98
Πιστωτική/χρεωστική	19	15,97
Τραπεζικό έμβασμα	7	5,88
Skrill	5	4,20
Άλλος τρόπος	19	15,97
Σύνολο	119	100,0

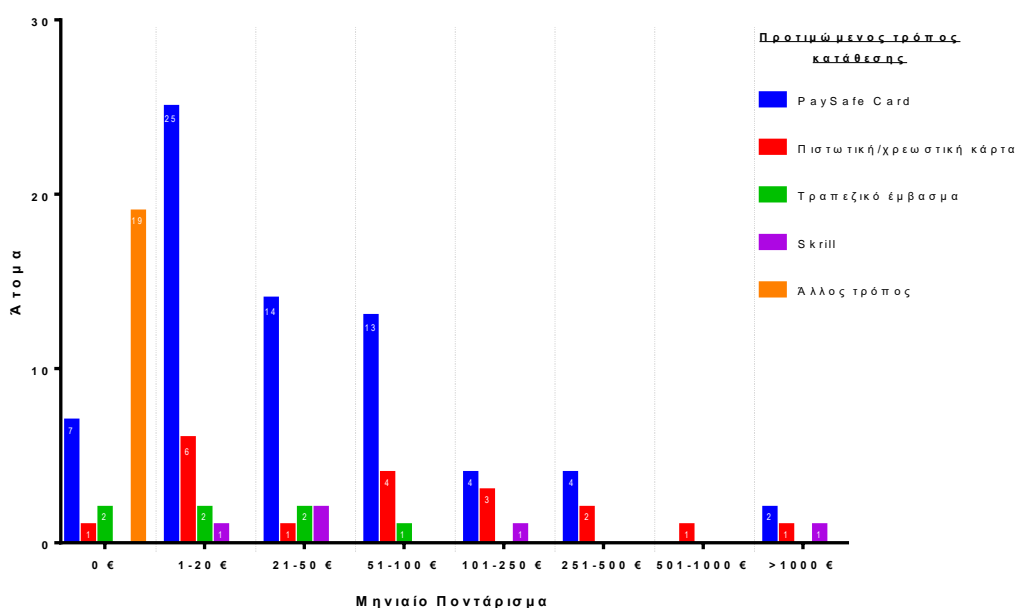


Σχήμα 21. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης.

Όπως προκύπτει από την περαιτέρω ανάλυση των δεδομένων του τρόπου κατάθεσης των χρημάτων συνδυαστικά με τα μηνιαία πονταρίσματα των παικτών φαίνεται πως η επιλογή του προτιμώμενου τρόπου είναι εντελώς ανεξάρτητη αυτών, καθώς η PaySafeCard είναι πρώτη στις προτιμήσεις τους σε όλες τις κατηγορίες. Προκύπτει επίσης πως στη συγκεκριμένη ερώτηση ο άλλος τρόπος κατάθεσης συνδέεται με μηδενικά μηνιαία πονταρίσματα, δηλαδή κατά βάση παίκτες που δεν συμμετέχουν συχνά ή και καθόλου στα διαδικτυακά ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια.

Πίνακας 16. Κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης συναρτήσει των μηνιαίων πονταρισμάτων.

Μηνιαίο ποντάρισμα	Τρόπος κατάθεσης				
	Κατάθεση με PaySafeCard	Κατάθεση με πιστωτική/χρεωστική	Κατάθεση με τραπεζικό έμβασμα	Κατάθεση με Skrill	Κατάθεση με άλλο τρόπο
0 €	7	1	2	0	19
1-20 €	25	6	2	1	0
21-50 €	14	1	2	2	0
51-100 €	13	4	1	0	0
101-250 €	4	3	0	1	0
251-500 €	4	2	0	0	0
501-1000 €	0	1	0	0	0
>1000 €	2	1	0	1	0

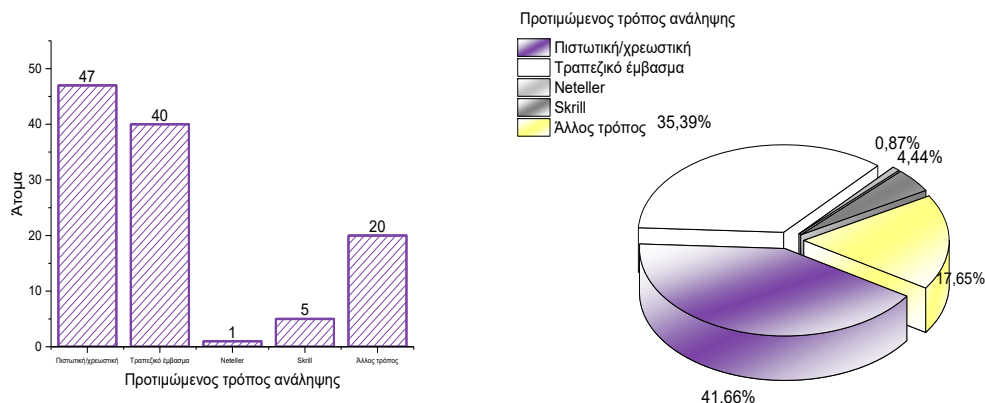


Διάγραμμα 10. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης συναρτήσει των μηνιαίων πονταρισμάτων.

Από την άλλη μεριά, όσον αφορά τους τρόπους ανάληψης των χρημάτων από τα κέρδη τους, οι παίκτες της έρευνας δείχνουν μια έντονη προτίμηση τόσο στην ανάληψη μέσω πιστωτικής/χρεωστικής κάρτας (41,66%) όσο και μέσω τραπεζικών εμβασμάτων (35,39%). Και σε αυτή την περίπτωση τα ποσοστά επιλογής του Skrill ή του Neteller είναι σχετικά πολύ μικρά.

Πίνακας 17. Κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο ανάληψης.

Προτιμώμενος τρόπος ανάληψης (έως 2 επιλογές)	Άτομα	Ποσοστό %
Πιστωτική/χρεωστική	47	41,66
Τραπεζικό έμβασμα	40	35,39
Neteller	1	0,87
Skrill	5	4,44
Άλλος τρόπος	20	17,65
Σύνολο	113	100,0

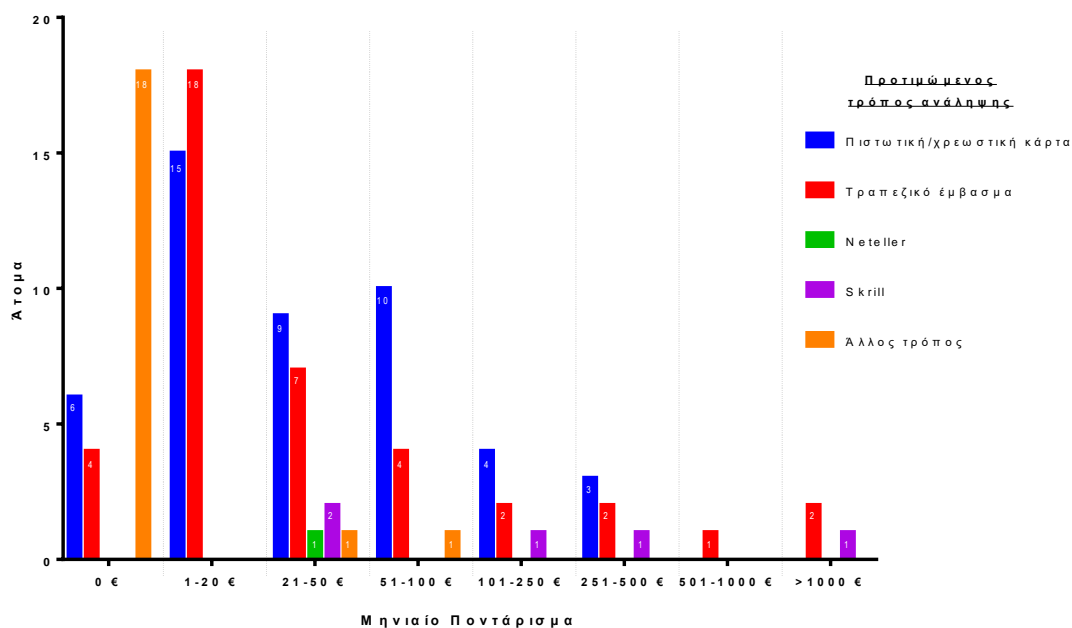


Σχήμα 22. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης.

Η περαιτέρω ανάλυση των δεδομένων του τρόπου κατάθεσης των χρημάτων σε συνάρτηση με τα μηνιαία πονταρίσματα των παικτών επιβεβαιώνει το ισόποσο μοίρασμα των ατόμων μεταξύ των δύο τρόπων ανάληψης, δηλαδή μέσω πιστωτικής/χρεωστικής κάρτας ή τραπεζικών εμβασμάτων, με μια μικρή εξαίρεση για τις κατηγορίες με μηνιαία πονταρίσματα άνω των 50 € όπου διακρίνεται μια μικρή τάση προτίμησης περισσότερο για τις αναλήψεις μέσω πιστωτικής/χρεωστικής κάρτας.

Πίνακας 18. Κατανομή του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης συναρτήσει των μηνιαίων πονταρισμάτων.

Μηνιαίο ποντάρισμα	Τρόπος ανάληψης				
	Πιστωτική/χρεωστική κάρτα	Τραπεζικό έμβασμα	Neteller	Skrill	Άλλος τρόπος
0 €	6	4	0	0	18
1-20 €	15	18	0	0	0
21-50 €	9	7	1	2	1
51-100 €	10	4	0	0	1
101-250 €	4	2	0	1	0
251-500 €	3	2	0	1	0
501-1000 €	0	1	0	0	0
>1000 €	0	2	0	1	0



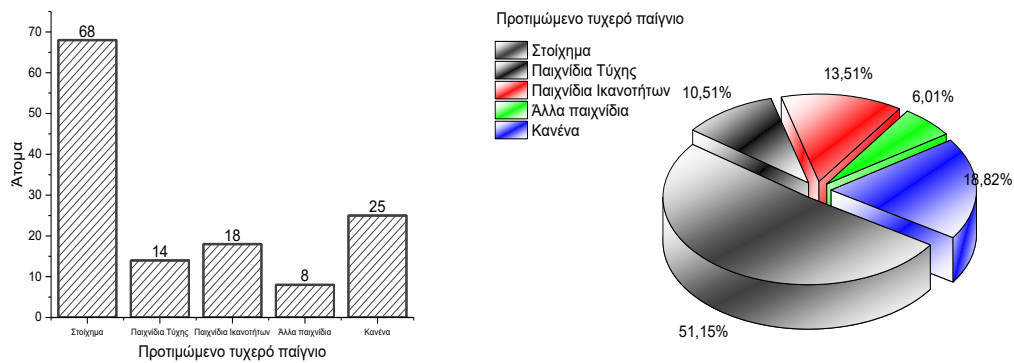
Διάγραμμα 11. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τον προτιμώμενο τρόπο κατάθεσης συναρτήσεων των μηνιαίων πονταρισμάτων.

Στοιχηματική συμπεριφορά - επιλογές και μοτίβα παιχνιδιού

Εξετάζοντας την συμπεριφορά των διαδικτυακών παικτών τυχερών παιχνιδιών και τα συνήθη μοτίβα του παιχνιδιού τους όσον αφορά τις στοιχηματικές τους συνήθειες και προτιμήσεις καταγράφουμε καταρχήν το είδος των παιχνιδιών τα οποία οι ίδιοι προτιμούν να συμμετέχουν. Τη μερίδα του λέοντος απολαμβάνουν τα αθλητικά στοιχήματα (51,15%) ενώ κατά πολύ μικρότερα ποσοστά προτιμώνται τα υπόλοιπα τυχερά παίγνια όπως είναι αυτά που στηρίζονται τόσο στην τύχη (10,51%) ή σε κάποιες από τις ικανότητες των παικτών (13,51%), καθώς και διάφορα άλλα τυχερά παίγνια που προσφέρονται από τις διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού.

Πίνακας 19. Κατανομή του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι.

Προτιμώμενο τυχερό παίγνιο (χωρίς περιορισμό επιλογών)	Άτομα	Ποσοστό %
Στοιχήμα	68	51,15
Παιχνίδια Τύχης	14	10,51
Παιχνίδια Ικανοτήτων	18	13,51
Άλλα Παιχνίδια	8	6,01
Κανένα	25	18,82
Σύνολο	133	100,0%

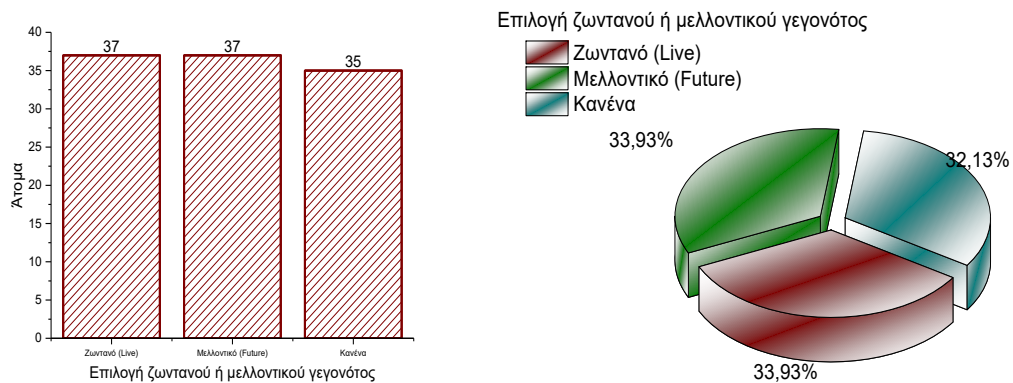


Σχήμα 23. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι.

Αντίστοιχα, κατά την επιλογή ενός γεγονότος για στοιχηματισμό, οι παίκτες δεν διαφοροποιούνται καθόλου μεταξύ των ζωντανών και των μελλοντικών γεγονότων καθώς προτιμούν και τα δύο με τον ίδιο ακριβώς τρόπο (33,93% έκαστο).

Πίνακας 20. Κατανομή του δείγματος με βάση την επιλογή ζωντανών ή μελλοντικών γεγονότων (live ή future events).

Επιλογή ζωντανού ή μελλοντικού γεγονότος (Live ή Future)	Άτομα	Ποσοστό %
Ζωντανό (Live)	37	33,93
Μελλοντικό (Future)	37	33,93
Κανένα	35	32,13
Σύνολο	109	100,0

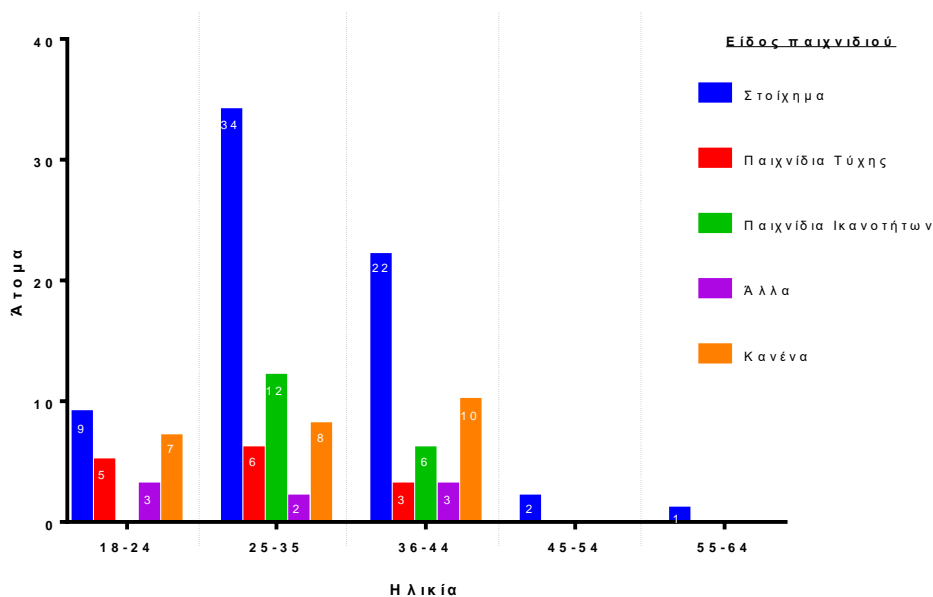


Σχήμα 24. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση την επιλογή ζωντανών ή μελλοντικών γεγονότων.

Το αθλητικό στοιχημα σαφώς και αποτελεί την κορωνίδα της προτίμησης των παικτών όσον αφορά τα προσφερόμενα τυχερά παίγνια όμως οι μικρότερες ηλικιακές ομάδες δείχνουν μια ελαφρά τάση και προς άλλα τυχερά παίγνια, όπως τα παιχνίδια ικανοτήτων που προτιμώνται ως ένα βαθμό από τα άτομα των ηλικιών 25-44 ετών. Ακόμα και τα παιχνίδια που βασίζονται στην τύχη προτιμώνται αρκετά από τα άτομα με ηλικίες 18-24 ετών, προφανώς ένα δείγμα της μεγαλύτερης άγνοιας κινδύνου, του έμφυτου κυνηγιού της τύχης και της ανάληψης μεγαλύτερων ρίσκων. Σε αρκετά μικρότερο βαθμό τα παιχνίδια τύχης επιλέγονται και από εκείνους που βρίσκονται σε ηλικία 25-44 ετών.

Πίνακας 21. Κατανομή του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι σε συνάρτηση με την ηλικία τους.

Ηλικία	Προτιμώμενο τυχερό παίγνιο				
	Στοιχείμα	Παιχνίδια Τύχης	Παιχνίδια Ικανοτήτων	Άλλα	Κανένα
18-24	9	5	0	3	7
25-35	34	6	12	2	8
36-44	22	3	6	3	10
45-54	2	0	0	0	0
55-64	1	0	0	0	0

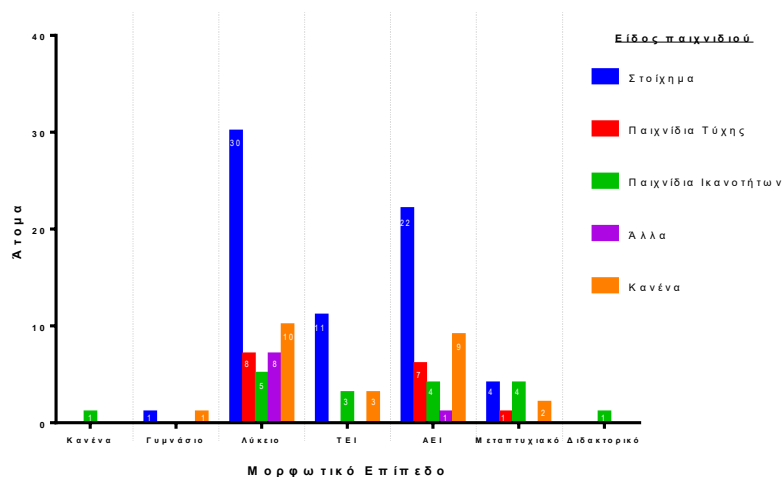


Διάγραμμα 12. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι σε συνάρτηση με την ηλικία τους.

Σε μια αντίστοιχη ανάλυση παρατηρείται πως η προτίμηση προς τα παιχνίδια ικανοτήτων αναλογικά εμφανίζει μια αυξητική τάση καθώς και το επίπεδο μορφώσεως των ερωτηθέντων ανεβαίνει, ενώ τα παιχνίδια που βασίζονται στην τύχη φαίνεται να είναι εντελώς ανεξάρτητα από αυτή τη σχέση, χωρίς να υπάρχει καμία διακριτή αναλογία.

Πίνακας 22. Κατανομή του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι σε συνάρτηση με το μορφωτικό επίπεδο των ερωτηθέντων.

Μορφωτικό επίπεδο	Προτιμώμενο τυχερό παίγνιο				
	Στοιχείμα	Παιχνίδια Τύχης	Παιχνίδια Ικανοτήτων	Άλλα	Κανένα
Κανένα	0	0	1	0	0
Γυμνάσιο	1	0	0	0	1
Λύκειο	30	7	5	7	10
ΤΕΙ	11	0	3	0	3
ΑΕΙ	22	6	4	1	9
Μεταπτυχιακό	4	1	4	0	2
Διδακτορικό	0	0	1	0	0

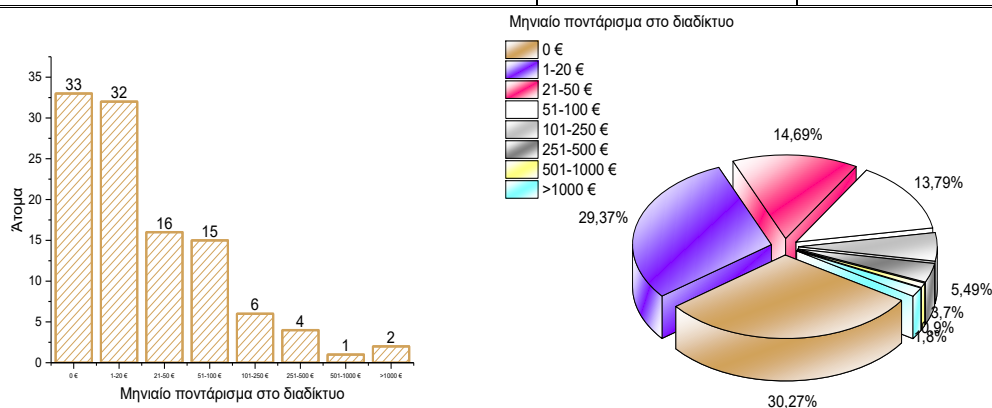


Διάγραμμα 13. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση το προτιμώμενο τυχερό παιχνίδι συναρτήσει του επιπέδου μορφώσεως τους.

Επιχειρώντας να καταγράψουμε τα ποσά τα οποία μηνιαίως ποντάρουν κατά μέσο όρο οι ερωτηθέντες στην έρευνα, παρατηρούμε μια αντιστρόφως ανάλογη πορεία του αριθμού των παικτών με τα διαθέσιμα προς στοιχηματισμό μηνιαία χρηματικά ποσά, με την πλειονότητα των παικτών να δηλώνουν ποσά της τάξεως των 1-20 € (29,37%). Αύξηση των μηνιαίων πονταρισμάτων συνεπάγεται αναλογικά μικρότερους αριθμούς παικτών.

Πίνακας 23. Κατανομή του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδίκτυο.

Μηνιαίο ποντάρισμα στο διαδίκτυο	Άτομα	Ποσοστό %
0 €	33	30,27
1-20 €	32	29,37
21-50 €	16	14,69
51-100 €	15	13,79
101-250 €	6	5,49
251-500 €	4	3,7
501-1000 €	1	0,9
>1000 €	2	1,8
Σύνολο	109	100,0

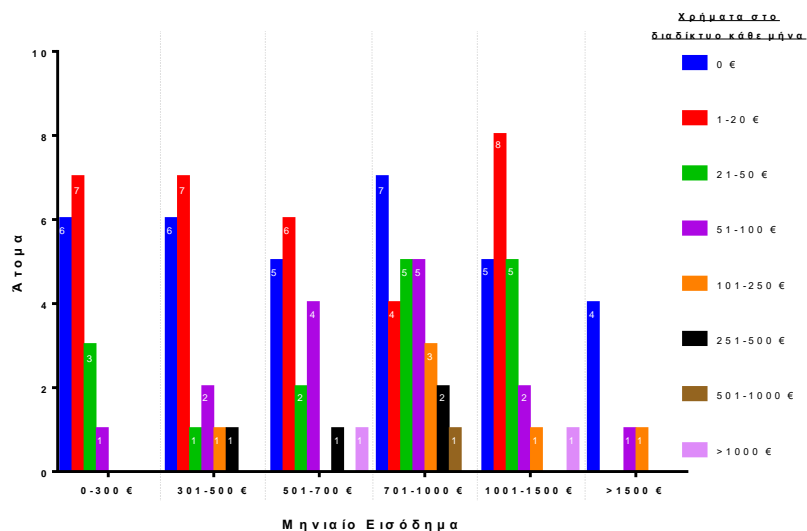


Σχήμα 25. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδίκτυο.

Ανάμεσα στα άτομα της έρευνας διακρίνεται μια γενικότερη τάση μηνιαίων πονταρισμάτων κατά βάση έως και 50 €, ανεξαρτήτως του μηνιαίου εισοδήματος που δηλώνει ο ερωτώμενος. Μια μικρή τάση για μηνιαία πονταρίσματα που βρίσκονται και πάνω από τα 50 € σταδιακά φαίνεται να υφίσταται στα άτομα με δηλωθέντα εισοδήματα άνω των 500 €, χωρίς όμως να διαταράσσεται η υπαρκτή ισορροπία μεταξύ του αριθμού αυτών που ποντάρουν μηνιαίως ποσά μέχρι και 100 €. Κατηγορίες παικτών με μηνιαία εισοδήματα άνω των 700 € σε ένα μικρό ποσοστό δηλώνουν επίσης μηνιαία πονταρίσματα με ποσά και άνω των 100 €.

Πίνακας 24. Κατανομή του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδικτυο σε συνάρτηση με τα μηνιαία εισοδήματα.

Μηνιαίο Εισόδημα	Μηνιαίο ποντάρισμα στο διαδικτυο							
	0 €	1-20 €	21-50 €	51-100 €	101-250 €	251-500 €	501-1000 €	> 1000 €
0-300 €	6	7	3	1	0	0	0	0
301-500 €	6	7	1	2	1	1	0	0
501-700 €	5	6	2	4	0	1	0	1
701-1000 €	7	4	5	5	3	2	1	0
1001-1500 €	5	8	5	2	1	0	0	1
>1500 €	4	0	0	1	1	0	0	0

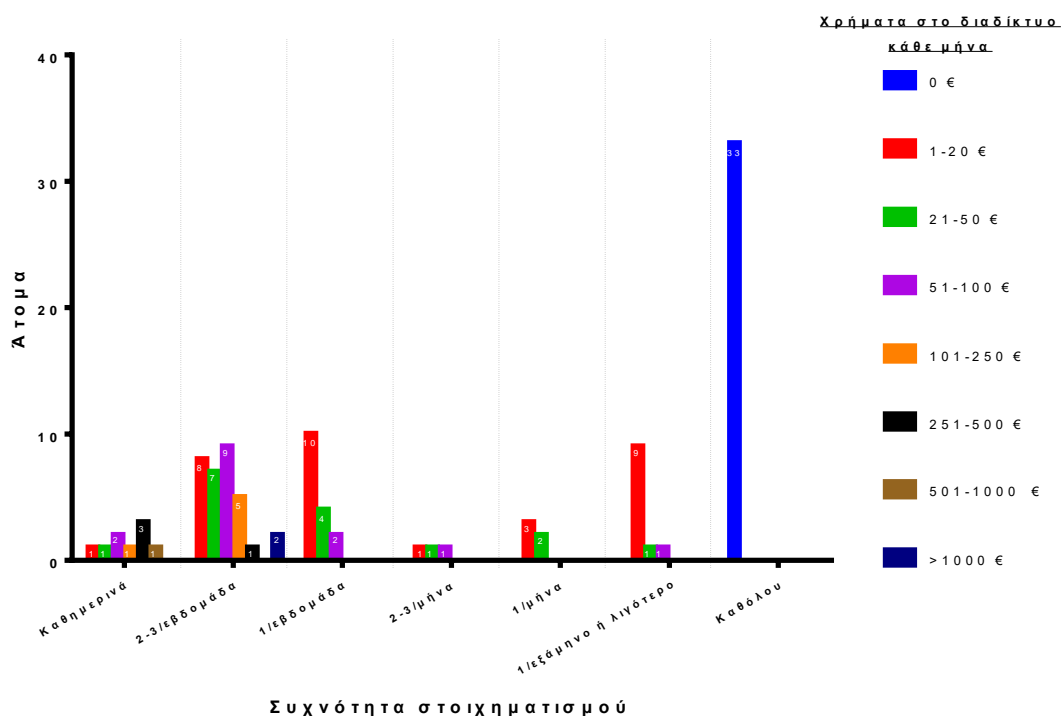


Διάγραμμα 14. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδικτυο σε συνάρτηση με τα μηνιαία εισοδήματα.

Η αύξηση της συχνότητας του στοιχηματισμού από τους παίκτες αυξάνει αναλογικά και τις πιθανότητες για αυξημένα μηνιαία πονταρίσματα. Παρόλο που η πλειονότητα των μηνιαίων πονταρισμάτων βρίσκεται στις χαμηλές κλίμακες χρηματικών ποσών, διακρίνουμε πως οι κατηγορίες ατόμων με συχνότερη στοιχηματική κίνηση μηνιαίως εμφανίζουν σαφώς μεγαλύτερους μέσους όρους μηνιαίων πονταρισμάτων, καθώς πολλοί από τους παίκτες ποντάρουν πολύ υψηλότερα ποσά μηνιαίως από παίκτες κατηγοριών με μικρότερη στοιχηματική δραστηριότητα.

Πίνακας 25. Κατανομή του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδίκτυο σε συνάρτηση με τη συχνότητα στοιχηματισμού των παικτών.

Συχνότητα στοιχηματισμού	Μηνιαίο ποντάρισμα							
	0 €	1-20 €	21-50 €	51-100 €	101-250 €	251-500 €	501-1000 €	>1000 €
Καθημερινά	0	1	1	2	1	3	1	0
2-3/εβδομάδα	0	8	7	9	5	1	0	2
1/εβδομάδα	0	10	4	2	0	0	0	0
2-3/μήνα	0	1	1	1	0	0	0	0
1/μήνα	0	3	2	0	0	0	0	0
1/εξάμηνο ή λιγότερο	0	9	1	1	0	0	0	0
Καθόλου	33	0	0	0	0	0	0	0

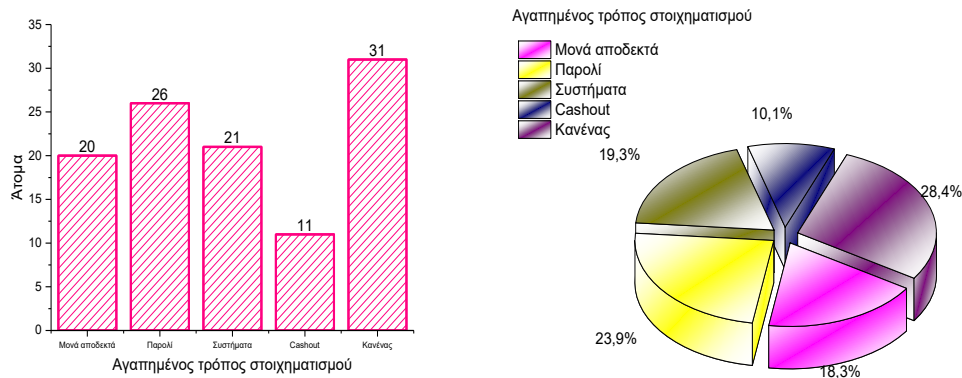


Διάγραμμα 15. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τα μηνιαία πονταρίσματα στο διαδίκτυο σε συνάρτηση με τη συχνότητα στοιχηματισμού των παικτών.

Στην ερώτηση για τον αγαπημένο τους τρόπο στοιχηματισμού, οι παίκτες ήταν σχετικά μοιρασμένοι δηλώνοντας κατά σειρά το παρολί (23,9%), τα συστήματα (19,3%), τα μονά στοιχήματα (18,3%) και το cashout (10,1%).

Πίνακας 26. Κατανομή του δείγματος με βάση τον αγαπημένο τρόπο στοιχηματισμού.

Αγαπημένος τρόπος στοιχηματισμού	Άτομα	Ποσοστό %
Μονά αποδεκτά	20	18,3
Παρολί	26	23,9
Συστήματα	21	19,3
Cashout	11	10,1
Κανέναν	31	28,4
Σύνολο	109	100,0

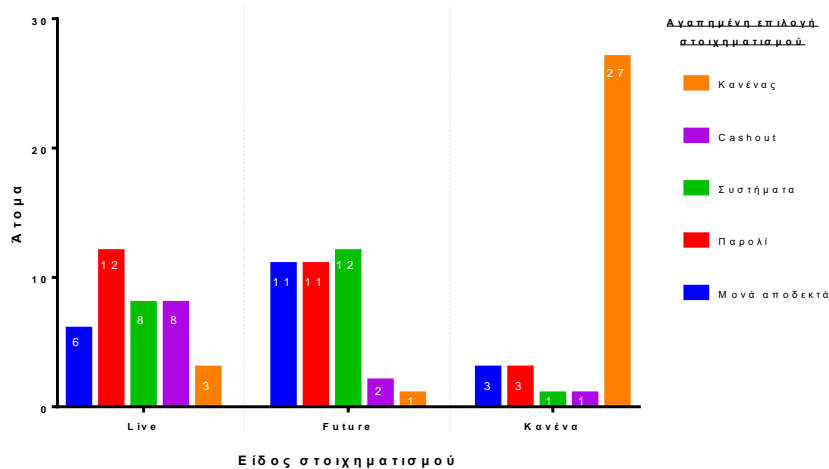


Σχήμα 26. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τον αγαπημένο τρόπο στοιχηματισμού.

Αναλύοντας την επιλογή ενός ζωντανού ή μελλοντικού γεγονότος για στοιχηματισμό σε συνδυασμό με τον αγαπημένο τρόπο για να ποντάρουν τα χρήματά τους οι παίκτες παρατηρούμε πως αυτοί που προτιμούν τα μελλοντικά γεγονότα επιλέγουν όλους τους τρόπους πονταρίσματος το ίδιο, πλην της επιλογής του cashout που δεν την προτιμούν τόσο, δείχνοντάς μας πως τοποθετούν τα στοίχηματά τους και απλά περιμένουν την τελική έκβαση χωρίς να κάνουν κάποια άλλη ενέργεια. Αντίθετα, οι παίκτες που επιλέγουν το ζωντανό στοιχηματισμό, παραδόξως εμφανίζουν μια ελαφριά τάση για το παρολί, αν και κατά γενική ομολογία δεν είναι ο πιο ενδεδειγμένος τρόπος στοιχηματισμού σε ένα ζωντανό στοίχημα καθώς αυτό συνήθως συνδυάζεται με μονά αθλητικά γεγονότα, αλλά επίσης χρησιμοποιούν σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό το cashout ως επιλογή για να κλείσουν κάποιο στοίχημά τους.

Πίνακας 27. Κατανομή του δείγματος με βάση τον αγαπημένο τρόπο στοιχηματισμού συναρτήσει της επιλογής του για ζωντανά ή μελλοντικά γεγονότα.

Επιλογή ζωντανού ή μελλοντικού γεγονότος	Αγαπημένος τρόπος στοιχηματισμού				
	Μονά αποδεκτά	Παρολί	Συστήματα	Cashout	Κανένας
Live	6	12	8	8	3
Future	11	11	12	2	1
Κανένα	3	3	1	1	27

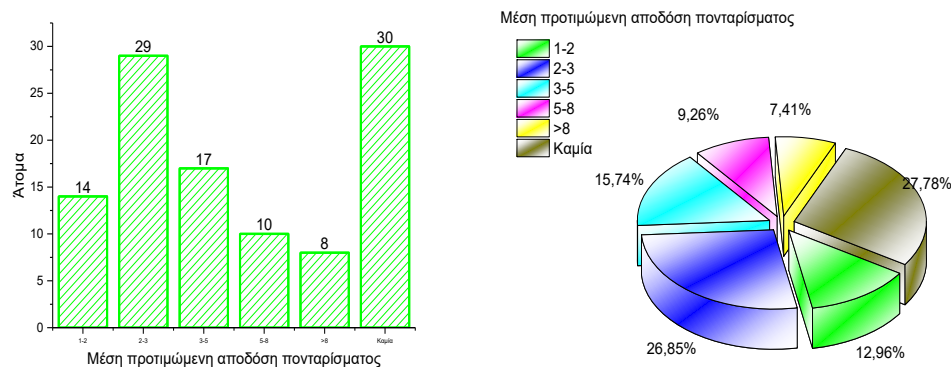


Διάγραμμα 16. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τον αγαπημένο τρόπο στοιχηματισμού συναρτήσει της επιλογής του για ζωντανά ή μελλοντικά γεγονότα.

Οι παίκτες απαντώντας στο ερώτημα για τις μέσες αποδόσεις στις οποίες οι ίδιοι προτιμούν να ποντάρουν τα χρήματά τους εμφάνισαν μια τάση προς μικρότερες και πιο σίγουρες επιλογές. Τα πονταρίσματα έναντι αποδόσεων 2-3 έλαβαν τη μερίδα του λέοντος με ένα ποσοστό 28,85%, ενώ δεύτερη στη σειρά ακολουθεί η κατηγορία αποδόσεων 3-5 σε ποσοστό προτίμησης 15,74%. Όπως γίνεται αντιληπτό η πλειονότητα των παικτών αποσκοπεί κατ' ελάχιστον σε διπλασιασμό ή τριπλασιασμό του αρχικού πονταρίσματος με μια ελαφριά τάση για λίγο περισσότερο κέρδη. Από την άλλη μεριά μια μικρή μερίδα του δείγματος (12,96%) καταφεύγει σε μικρότερες αποδόσεις προσπαθώντας να εξασφαλίσει έστω και ένα μικρό θετικό πρόσημο κέρδους. Ακόμα λιγότεροι είναι αυτοί που ποντάρουν σε πολύ υψηλές αποδόσεις, 9,26% του δείγματος ποντάρει σε αποδόσεις 5-8 και ένα 7,41% σε πολύ υψηλές αποδόσεις άνω του διπλασιασμού του αρχικού πονταρίσματος, ρισκάροντας πολύ περισσότερο με την προσδοκία αρκετά μεγάλων και γρήγορων κερδών.

Πίνακας 28. Κατανομή του δείγματος με βάση τη μέση προτιμώμενη απόδοση των πονταρισμάτων τους.

Μέση προτιμώμενη απόδοση πονταρίσματος	Άτομα	Ποσοστό %
1-2	14	12,96
2-3	29	28,85
3-5	17	15,74
5-8	11	9,26
>8	8	7,41
Καμία	30	27,78
Σύνολο	109	100,0



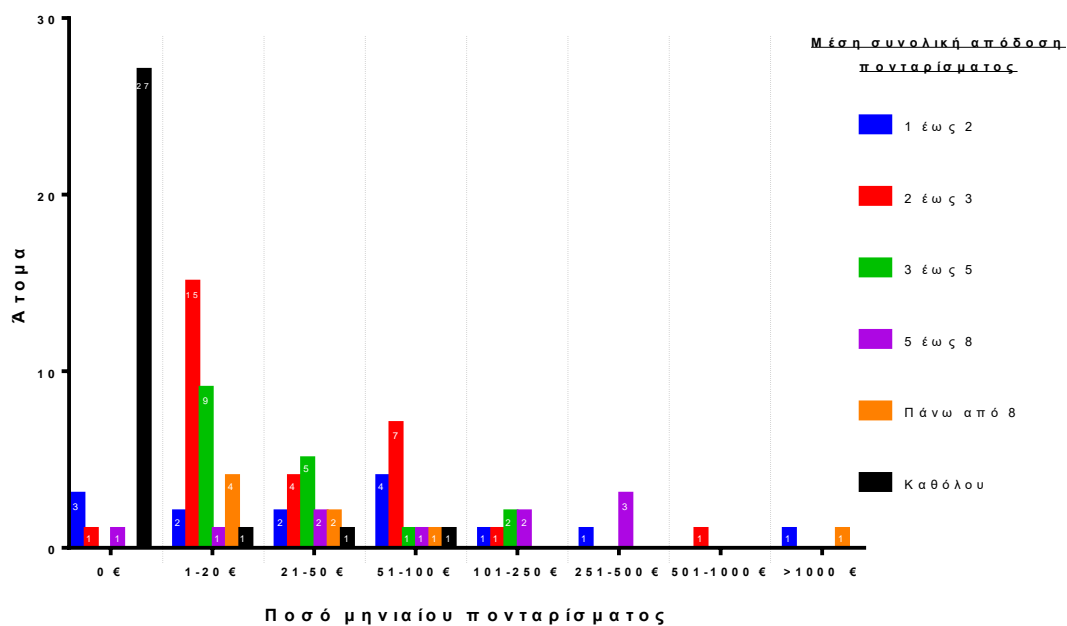
Σχήμα 27. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τη μέση προτιμώμενη απόδοση των πονταρισμάτων τους.

Όπως παρατηρείται από το συνδυασμό των αποτελεσμάτων των προτιμώμενων μέσων αποδόσεων πονταρίσματος και των μηνιαίων πονταρισμάτων από τους παίκτες, αυτοί με τα λιγότερα διαθέσιμα χρήματα προς στοιχηματισμό ανά μήνα (έως 100 €) σταθερά προτιμούν μικρές αποδόσεις με προσδοκώμενα μικρά κέρδη, φυσικά με κάποιες εξαιρέσεις ατόμων που αποσκοπούν σε γρήγορο και μεγάλο κέρδος μονομιάς. Αντίθετα, εκείνοι οι παίκτες με τα μεγαλύτερα διαθέσιμα μηνιαία ποσά για στοιχηματισμό (άνω των 100 €)

επιδεικνύουν μια ελαφριά τάση να αυξάνουν και τη μέση προτιμώμενη απόδοση του πονταρίσματός τους, ρισκάροντας έτσι αρκετά χρήματα και αποβλέποντας σε σημαντικά κέρδη.

Πίνακας 29. Κατανομή του δείγματος με βάση τις μέσες προτιμώμενες αποδόσεις πονταρίσματος σε συνάρτησε με τα μηνιαία πονταρίσματά τους.

Μηνιαίο Ποντάρισμα	Μέση συνολική απόδοση πονταρίσματος					
	1 έως 2	2 έως 3	3 έως 5	5 έως 8	Πάνω από 8	Καθόλου
0 €	3	1	0	1	0	27
1-20 €	2	15	9	1	4	1
21-50 €	2	4	5	2	2	1
51-100 €	4	7	1	1	1	1
101-250 €	1	1	2	2	0	0
251-500 €	1	0	0	3	0	0
501-1000 €	0	1	0	0	0	0
>1000 €	1	0	0	0	1	0

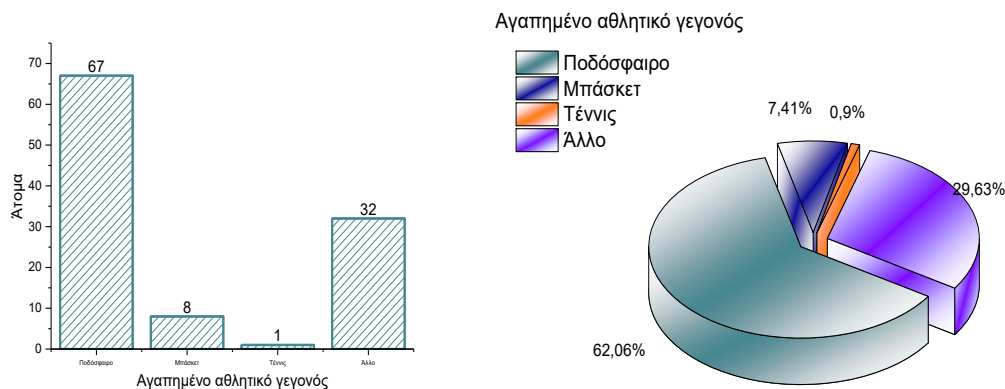


Διάγραμμα 17. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τις μέσες προτιμώμενες αποδόσεις πονταρίσματος σε συνάρτησε με τα μηνιαία πονταρίσματά τους.

Το αγαπημένο αθλητικό γεγονός στο οποίο ποντάρουν τα χρήματά τους οι παίκτες της παρούσας έρευνας με τεράστια πλειοψηφία είναι το ποδόσφαιρο, ενώ το μπάσκετ ακολουθεί σε αρκετά μακρινή απόσταση με ποσοστό μόλις 7,41%. Φυσικά οι παίκτες επιλέγουν και διάφορα άλλα αθλητικά γεγονότα τα οποία και προσφέρονται προς στοιχηματισμό από τις εταιρίες τυχερών παιχνιδιών και τα οποία όλα μαζί συγκεντρώνουν ένα συνολικό ποσοστό της τάξεως του 30,53%.

Πίνακας 30. Κατανομή του δείγματος με βάση το αγαπημένο αθλητικό γεγονός στο οποίο ποντάρουν.

Αγαπημένο αθλητικό γεγονός για ποντάρισμα	Άτομα	Ποσοστό %
Ποδόσφαιρο	67	62,06
Μπάσκετ	8	7,41
Τένις	1	0,90
Άλλο	32	29,63
Σύνολο	108	100,0

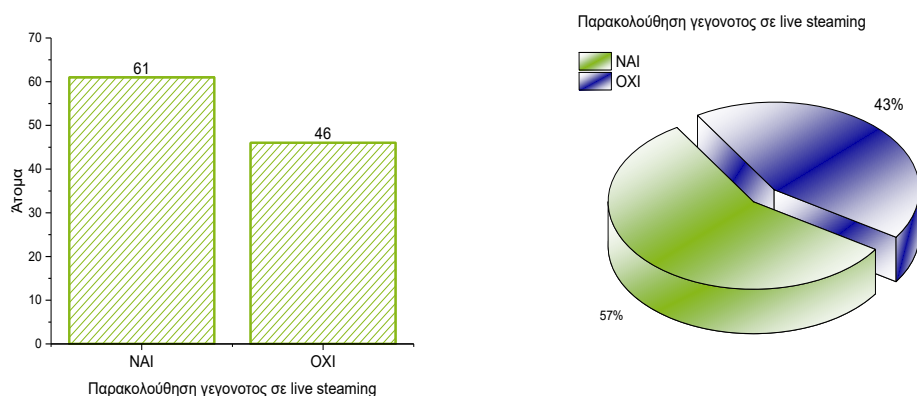


Σχήμα 28. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση το αγαπημένο αθλητικό γεγονός στο οποίο ποντάρουν.

Όσον αφορά την επιλογή που προσφέρουν οι εταιρίες των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων στους παίκτες και αφορά τη ζωντανή παρακολούθηση του γεγονότος σε ζωντανή μετάδοση (live streaming) το 57 % του δείγματος δήλωσε πως κάνει χρήση αυτής της υπηρεσίας.

Πίνακας 31. Κατανομή του δείγματος με βάση την παρακολούθηση των γεγονότων που ποντάρουν σε ζωντανή μετάδοση στην ιστοσελίδα στοιχηματισμού (live streaming).

Παρακολούθηση γεγονότος σε live streaming	Άτομα	Ποσοστό %
ΝΑΙ	61	57,0
ΟΧΙ	46	43,0
Σύνολο	107	100,0

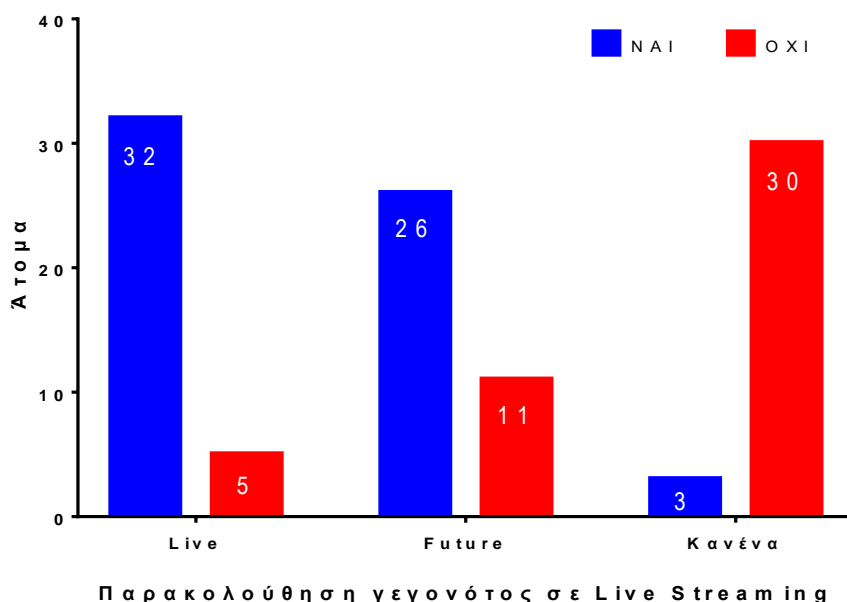


Σχήμα 29. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση την παρακολούθηση γεγονότων που ποντάρουν σε ζωντανή μετάδοση στην ιστοσελίδα στοιχηματισμού (live streaming).

Συνδυαστικά, σχεδόν η πλειοψηφία των παικτών που στοιχηματίζουν σε ζωντανά γεγονότα επιλέγει να κάνει χρήση και της υπηρεσίας του live streaming και να παρακολουθήσει σε ζωντανή μετάδοση το γεγονός μέσα από την ιστοσελίδα που το πόνταρε, καθώς 32 στα 37 άτομα απάντησαν θετικά. Αντίθετα, από τους παίκτες που ποντάρουν σε μελλοντικά γεγονότα περίπου τα 2/3 εξ' αυτών επιλέγουν να παρακολουθήσουν επίσης ζωντανά το γεγονός μέσω της ιστοσελίδας του στοιχηματισμού (26 από τους 37).

Πίνακας 32. Κατανομή του δείγματος με βάση την παρακολούθηση των γεγονότων σε live streaming συναρτήσει της επιλογής τους για ζωντανό ή μελλοντικό γεγονός.

Επιλογή ζωντανού ή μελλοντικού γεγονότος	Παρακολούθηση γεγονότος σε live streaming	
	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Live	32	5
Future	26	11
Κανένα	3	30



Διάγραμμα 18. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση την παρακολούθηση των γεγονότων σε live streaming συναρτήσει της επιλογής τους για ζωντανό ή μελλοντικό γεγονός.

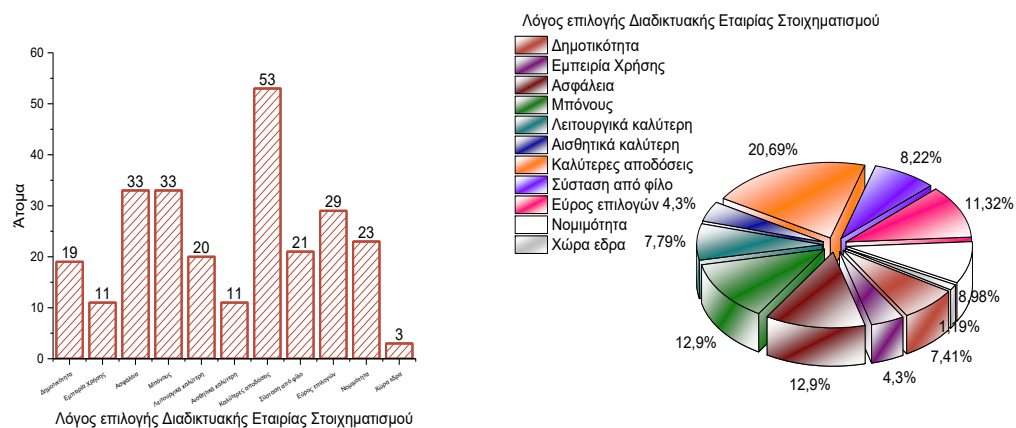
Κίνητρα επιλογής των διαδικτυακών σελίδων τυχερών παιχνιδιών και επίπεδο ικανοποίησης των χρηστών τους

Στην παρούσα έρευνα, αναζητώντας τα κίνητρα που οδηγούν τους παίκτες στην επιλογή της διαδικτυακής εταιρίας στην οποία έχουν αποφασίσει να εγγραφούν και να στοιχηματίσουν, διαπιστώνουμε πως ανάμεσα στους κυριότερους λόγους περιλαμβάνονται πρωταρχικά οι καλύτερες αποδόσεις που μπορεί να προσφέρει η συγκεκριμένη εταιρία (20,69%), αλλά επίσης τόσο τα μόνους εγγραφής (12,90%) όσο και το επίπεδο της ασφάλειας που αισθάνεται ο παίκτης κατά τις συναλλαγές του με την εταιρία (12,90%). Το

εύρος των επιλογών που προσφέρονται προς στοιχηματισμό κατέχει επίσης υψηλή θέση ανάμεσα στα κίνητρα επιλογής μια διαδικτυακής εταιρίας (11,32%), ενώ σε δεύτερο πλάνο μπαίνουν χαρακτηριστικά όπως η δημοτικότητα και νομιμότητα της εταιρίας, συστάσεις από φίλους ή η λειτουργικότητα τη σελίδα.

Πίνακας 33. Κατανομή του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού.

Λόγος επιλογής διαδικτυακής εταιρίας	Άτομα	Ποσοστό %
Δημοτικότητα	19	7,41
Εμπειρία χρήσης	11	4,30
Ασφάλεια	33	12,90
Μπόνους	33	12,90
Λειτουργικά καλύτερη	20	7,79
Αισθητικά καλύτερη	11	4,30
Καλύτερες αποδόσεις	53	20,69
Σύσταση από φίλο	21	8,22
Εύρος επιλογών	29	11,32
Νομιμότητα	23	8,98
Χώρα έδρας	3	1,19
Σύνολο	256	100,0

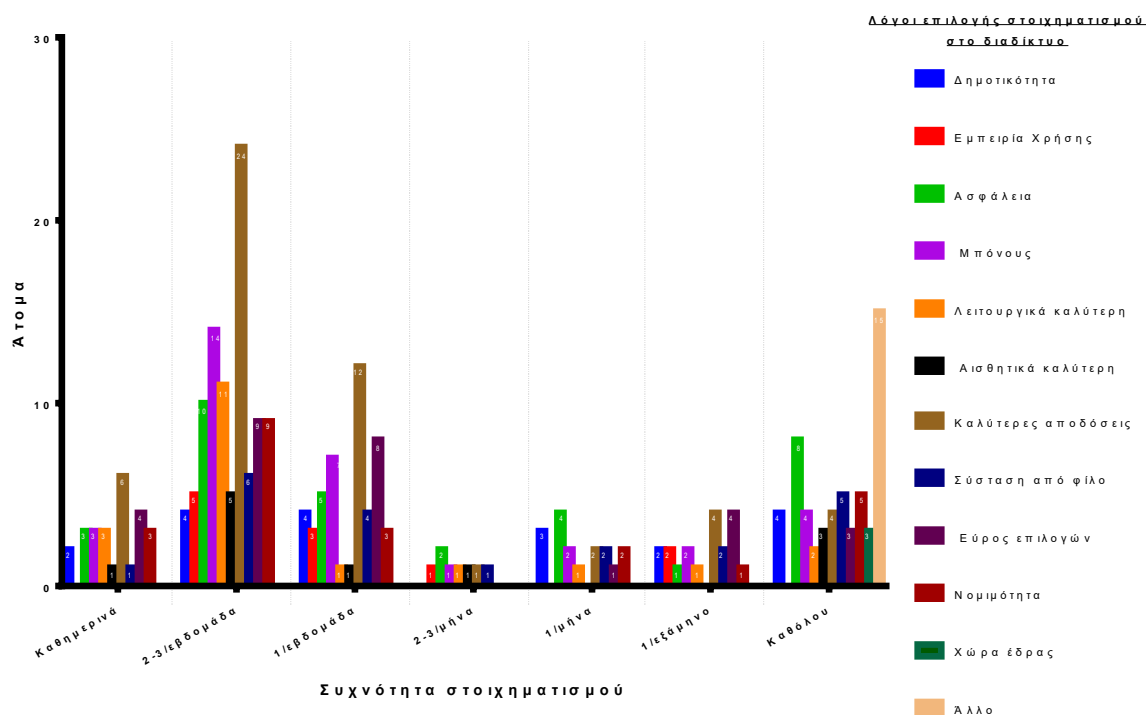


Σχήμα 30. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού.

Οι παίκτες με συχνότερη στοιχηματική δραστηριότητα στο διαδίκτυο δήλωσαν πως το κυριότερο τους ενδιαφέρον κατά την επιλογή της σελίδας είναι οι καλύτερες αποδόσεις και το εύρος των επιλογών που προσφέρονται, και κατά δεύτερο λόγο να είναι μια λειτουργικά καλή και ασφαλής σελίδα. Από την άλλη μεριά οι λιγότερο συχνοί παίκτες ενδιαφέρονταν για τη νομιμότητα και την ασφάλεια της σελίδας σε βαθμό σχεδόν ίδιο με το ενδιαφέρον τους για τις προσφερόμενες παροχές.

Πίνακας 34. Κατανομή του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού σε συνάρτηση με τη συχνότητα που στοιχηματίζουν στο διαδίκτυο.

Συχνότητα στοιχηματισμού	Λόγος επιλογής διαδικτυακής ιστοσελίδας τυχερών παιχνιδιών					
	Δημοτικότητα	Εμπειρία Χρήσης	Ασφάλεια	Μπόνους	Λειτουργικά καλύτερη	Αισθητικά καλύτερη
καθημερινά	2	0	3	3	3	1
2-3/εβδομάδα	4	5	10	14	11	5
1/εβδομάδα	4	3	5	7	1	1
2-3/μήνα	0	1	2	1	1	1
1/μήνα	3	0	4	2	1	0
1/εξάμηνο	2	2	1	2	1	0
καθόλου	4	0	8	4	2	3
	Καλύτερες αποδόσεις	Σύσταση από φίλο	Εύρος επιλογών	Νομιμότητα	Χώρα έδρας	Άλλο
καθημερινά	6	1	4	3	0	0
2-3/εβδομάδα	24	6	9	9	0	0
1/εβδομάδα	12	4	8	3	0	0
2-3/μήνα	1	1	0	0	0	0
1/μήνα	2	2	1	2	0	0
1/εξάμηνο	4	2	4	1	0	0
καθόλου	4	5	3	5	3	15



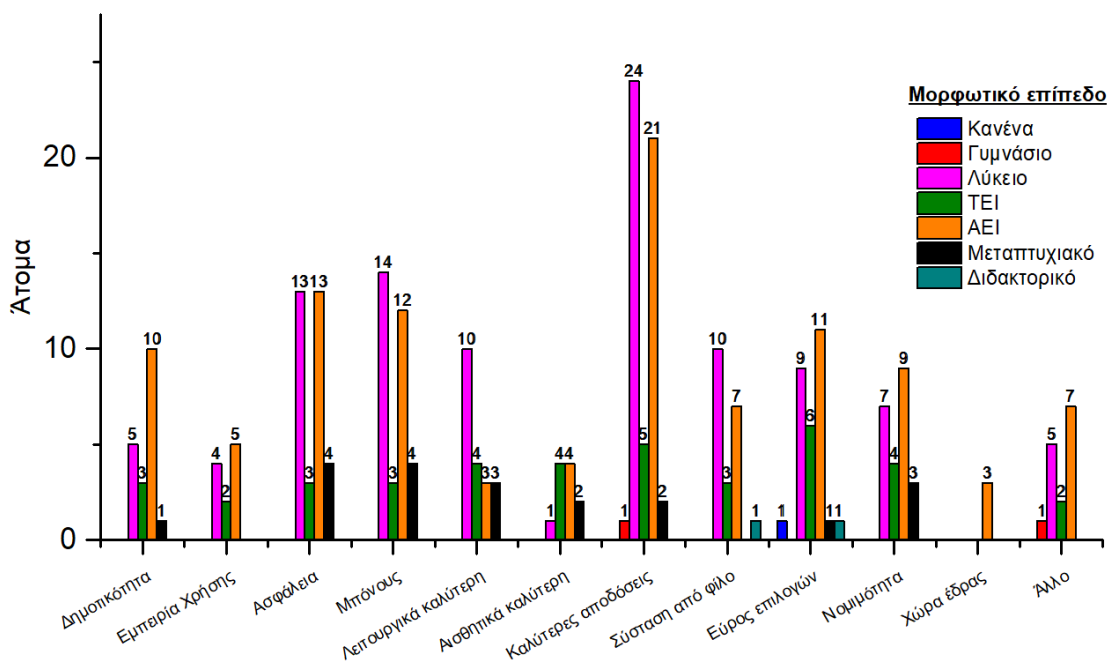
Διάγραμμα 19. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού σε συνάρτηση με τη συχνότητα που στοιχηματίζουν στο διαδίκτυο.

Αναλύοντας επιπλέον τους λόγους που οδηγούν τους παίκτες της έρευνάς μας στην επιλογή κάποιας διαδικτυακής ιστοσελίδας τυχερών παιχνιδιών, εξετάζουμε επίσης τον τρόπο με τον οποίο το μορφωτικό επίπεδο του ατόμου ως ένα βαθμό επηρεάζει την παραπάνω επιλογή. Οι βασικοί λόγοι επιλογής μιας εταιρίας δηλαδή οι καλύτερες αποδόσεις, τα μπόνους εγγραφής, το επίπεδο της ασφάλειας και το εύρος των επιλογών διατηρούνται

σταθερά στους πρωταρχικούς λόγους προτίμησης, ανεξαρτήτως της μορφώσεως του ατόμου που απαντά, όμως εδώ παρατηρούμε τις μικρές διαφοροποιήσεις τους επιπλέον λόγους προτίμησης μια ιστοσελίδας διαδικτυακού στοιχηματισμού σε συνάρτηση με το μορφωτικό επίπεδο των ερωτηθέντων. Π.χ. στους απόφοιτους λυκείου σημαντικό ρόλο παίζει επιπλέον τόσο η σύσταση από κάποιο φίλο όσο και μια λειτουργικά καλύτερη σελίδα, ενώ αντίθετα τους απόφοιτους της τριτοβάθμια εκπαίδευσης φαίνεται να τους επηρεάζει περισσότερο η δημοτικότητα της εταιρίας παρά κάποια φιλική σύσταση και σχεδόν καθόλου η λειτουργικότητα της σελίδας.

Πίνακας 35. Κατανομή του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού σε συνάρτηση με το επίπεδο μορφώσεως των ερωτηθέντων.

Λόγος επιλογής διαδικτυακής ιστοσελίδας	Μορφωτικό επίπεδο						
	Κανένα	Γυμνάσιο	Λύκειο	ΤΕΙ	ΑΕΙ	Μεταπτυχιακό	Διδακτορικό
Δημοτικότητα	0	0	5	3	10	1	0
Εμπειρία Χρήσης	0	0	4	2	5	0	0
Ασφάλεια	0	0	13	3	13	4	0
Μπόνους	0	0	14	3	12	4	0
Λειτουργικά καλύτερη	0	0	10	4	3	3	0
Αισθητικά καλύτερη	0	0	1	4	4	2	0
Καλύτερες αποδόσεις	0	1	24	5	21	2	0
Σύσταση από φίλο	0	0	10	3	7	0	1
Εύρος επιλογών	1	0	9	6	11	1	1
Νομιμότητα	0	0	7	4	9	3	0
Χώρα έδρας	0	0	0	0	3	0	0
Άλλο	0	1	5	2	7	0	0



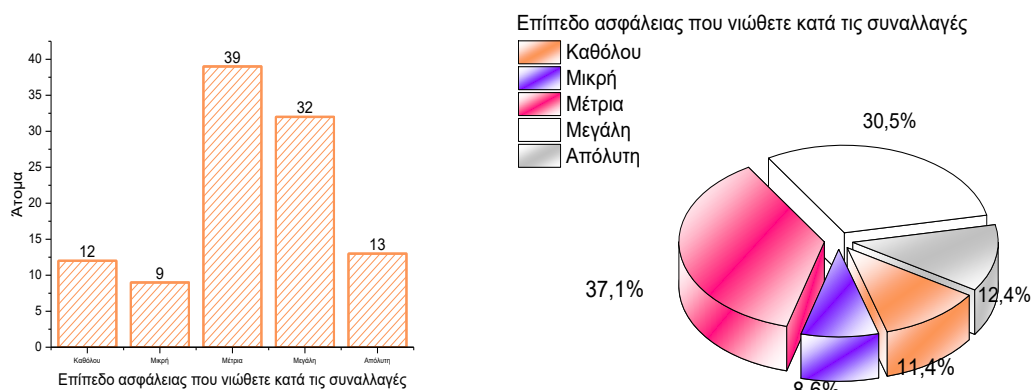
Λόγος επιλογής διαδικτυακής ιστοσελίδας

Διάγραμμα 20. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση τους λόγους επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού σε συνάρτηση με το επίπεδο μορφώσεως των ερωτηθέντων.

Οι διαδικτυακοί παίκτες της παρούσας έρευνας φαίνεται πως αισθάνονται ασφαλείς σε αρκετά ικανοποιητικό βαθμό κατά τις συναλλαγές τους. Σχεδόν τα μισά άτομα του δείγματος δηλώνουν μεγάλο ή απόλυτο αίσθημα ασφάλειας κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες (42,9%), ενώ παράλληλα το 37,1% των ερωτηθέντων απαντά πως νιώθει ασφαλής σε μέτριο βαθμό. Από το σύνολο του δείγματος μόνο ένα ποσοστό της τάξεως του 20 % δηλώνει πως αισθάνεται είτε ελάχιστα ασφαλής (8,6%) είτε εντελώς ανασφαλής (11,4%) κατά τις συναλλαγές του στις εταιρίες διαδικτυακού στοιχηματισμού.

Πίνακας 36. Κατανομή του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών.

Επίπεδο ασφάλειας που νιώθετε κατά τις συναλλαγές	Άτομα	Ποσοστό %
Καθόλου	12	11,4
Μικρή	9	8,6
Μέτρια	39	37,1
Μεγάλη	32	30,5
Απόλυτη	13	12,4
Σύνολο	105	100,0

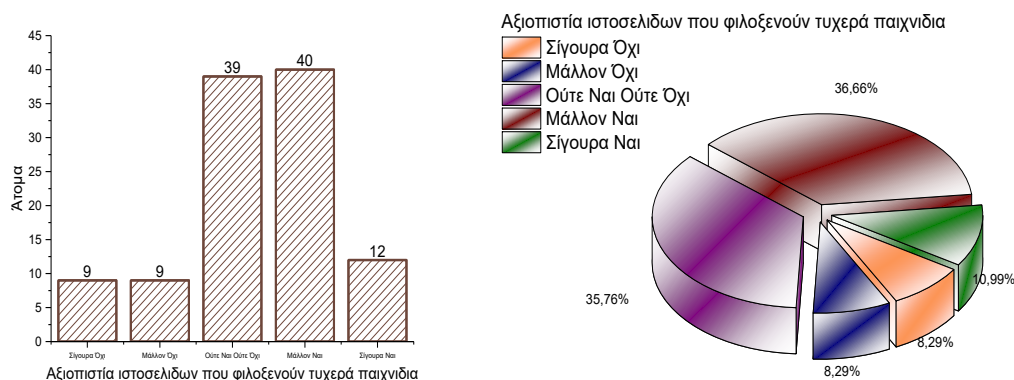


Σχήμα 31. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών.

Στο ίδιο πνεύμα κινούνται και οι απαντήσεις των ερωτηθέντων όσον αφορά την αξιοπιστία των σελίδων που φιλοξενούν τα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια με το 47,61% του δείγματος να τις θεωρεί μάλλον ή σίγουρα αξιόπιστες και το 35,76% του συνόλου να διατηρεί μια μετριοπαθή στάση σχετικά με την αξιοπιστία τους. Μόνο το 16,58% των συνολικού δείγματος θεωρεί τις σελίδες των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών πολύ ή εντελώς αναξιόπιστες. Υπάρχει λοιπόν μια σχετική αντιστοιχία μεταξύ των ατόμων που θεωρούν τις σελίδες διαδικτυακού στοιχηματισμού ασφαλείς με εκείνους που τις θεωρούν σε μεγάλο βαθμό αξιόπιστες.

Πίνακας 37. Κατανομή του δείγματος με βάση το βαθμό αξιοπιστίας που θεωρεί πως έχουν οι διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών.

Αξιοπιστία των σελίδων που φιλοξενούν τυχερά παιχνίδια	Άτομα	Ποσοστό %
Σίγουρα Όχι	9	8,29
Μάλλον Όχι	9	8,29
Ούτε Ναι Ούτε Όχι	39	35,76
Μάλλον Ναι	40	36,66
Σίγουρα Ναι	12	10,95
Σύνολο	109	100,0

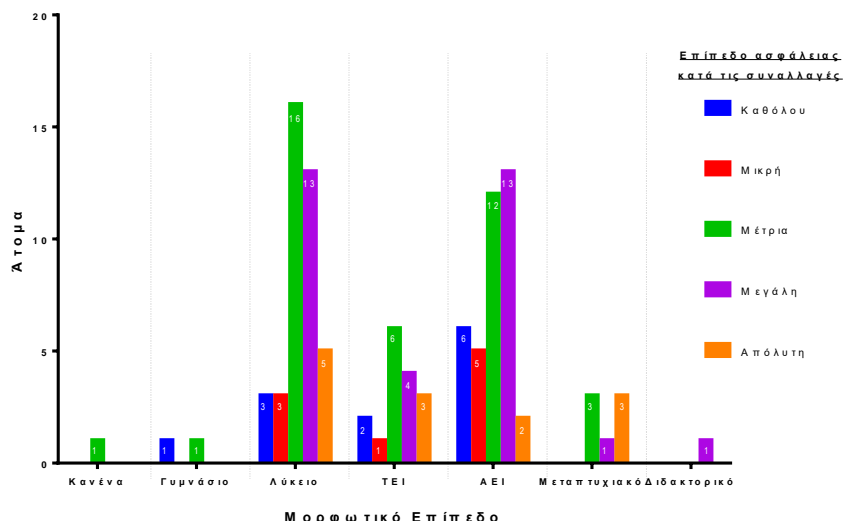


Σχήμα 32. Ποσοστιαία κατανομή του δείγματος με βάση το βαθμό αξιοπιστίας που θεωρεί πως έχουν οι διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών.

Τα άτομα που είναι περισσότερο επιφυλακτικά με το επίπεδο ασφάλειας κατά τις συναλλαγές τους στις διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού είναι οι απόφοιτοι των ΑΕΙ, που παρά το γεγονός ότι η πλειοψηφία αυτής της ομάδας ανθρώπων αισθάνεται σχετικά ασφαλής, υπάρχει ένα σημαντικό ποσοστό εξ' αυτών που δηλώνει πως αισθάνεται μικρή ή και καθόλου ασφαλής. Από την άλλη μεριά η ομάδα ατόμων που αισθάνεται τη μεγαλύτερη ασφάλεια κατά τις συναλλαγές τις στο διαδίκτυο είναι αυτή των απόφοιτων του ΤΕΙ, με υψηλό το αίσθημα της ασφάλειας και μια σχετικά πολύ μικρή μερίδα αυτών που δεν αισθάνονται καθόλου ασφαλείς.

Πίνακας 38. Κατανομή του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού σε συνάρτηση με το επίπεδο μόρφωσης των ερωτηθέντων.

Μορφωτικό επίπεδο	Επίπεδο ασφάλειας κατά τις συναλλαγές				
	Καθόλου	Μικρή	Μέτρια	Μεγάλη	Απόλυτη
Κανένα	0	0	1	0	0
Γυμνάσιο	1	0	1	0	0
Λύκειο	3	3	16	13	5
ΤΕΙ	2	1	6	4	3
ΑΕΙ	6	5	12	13	2
Μεταπτυχιακό	0	0	3	1	3
Διδακτορικό	0	0	0	1	0

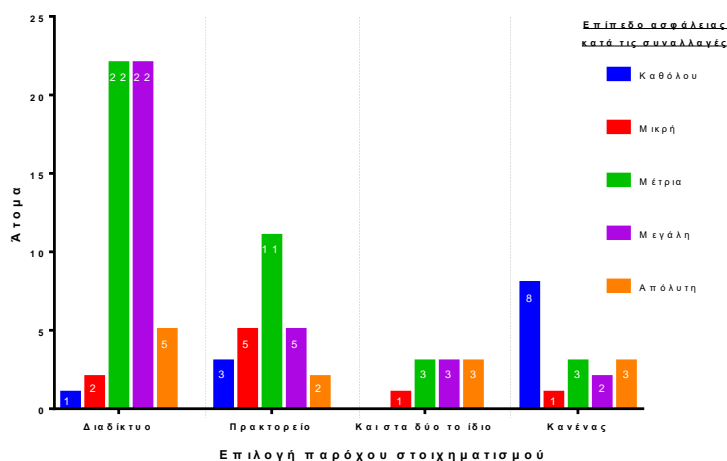


Διάγραμμα 21. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού σε συνάρτηση με το επίπεδο μόρφωσης των ερωτηθέντων.

Φυσιολογικό κρίνεται το αποτέλεσμα της έρευνας που δείχνει πως τη μεγαλύτερη ασφάλεια κατά τις συναλλαγές τις στο διαδίκτυο αισθάνεται η ομάδα των ατόμων που επιλέγουν είτε αποκλειστικά το διαδίκτυο ή και τους δύο τρόπους για να στοιχηματίσει. Ενώ αντίθετα αυτοί που παίζουν τυχερά παιχνίδια με τον παραδοσιακό επίγειο τρόπο είναι σχετικά περισσότερο επιφυλακτικοί, και κατά κύριο λόγο εκείνοι που δεν παίζουν καθόλου είναι η ομάδα των ατόμων που είναι εντελώς αρνητική με το επίπεδο της ασφάλειας κατά τις συναλλαγές με τις διαδικτυακές εταιρίες.

Πίνακας 39. Κατανομή του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών σε συνάρτηση με τον πάροχο στον οποίο στοιχηματίζουν.

Πάροχος στοιχηματισμού	Επίπεδο ασφάλειας κατά τις συναλλαγές				
	Καθόλου	Μικρή	Μέτρια	Μεγάλη	Απόλυτη
Διαδίκτυο	1	2	22	22	5
Πρακτορείο	3	5	11	5	2
Και στα δύο το ίδιο	0	1	3	3	3
Κανένας	8	1	3	2	3

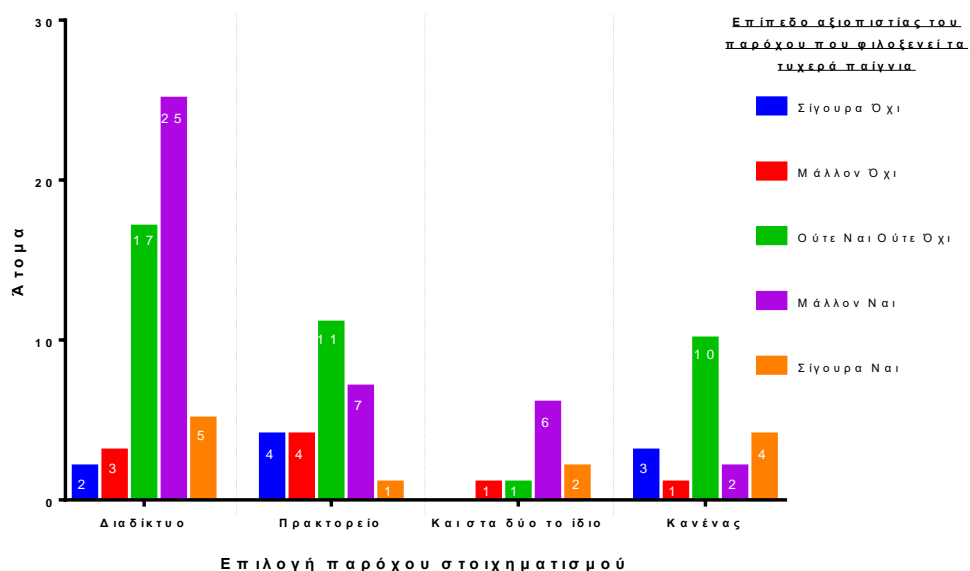


Διάγραμμα 22. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση το επίπεδο ασφάλειας που νιώθει κατά τις συναλλαγές του με τις διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών σε συνάρτηση με τον πάροχο στον οποίο στοιχηματίζουν.

Στο κομμάτι της αξιοπιστίας των σελίδων που φιλοξενούν τα τυχερά παιχνίδια η πλειοψηφία των ερωτηθέντων τις θεωρεί σχετικά αρκετά αξιόπιστες, με εκείνους που συμμετέχουν στο στοιχηματισμό στο διαδίκτυο να τις θεωρούν πολύ αξιόπιστες και αυτούς που δεν τις προτιμούν να επιδεικνύουν μεγαλύτερη αρνητικότητα χωρίς όμως να τις θεωρούν στο σύνολό τους εντελώς αναξιόπιστες.

Πίνακας 40. Κατανομή του δείγματος με βάση το βαθμό αξιοπιστίας που θεωρεί πως έχουν οι διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών σε συνάρτηση με τον πάροχο στον οποίο στοιχηματίζουν.

Πάροχος στοιχηματισμού	Επίπεδο αξιοπιστίας των σελίδων που φιλοξενούν τυχερά παιχνίδια				
	Σίγουρα Όχι	Μάλλον Όχι	Ούτε Ναι Ούτε Όχι	Μάλλον Ναι	Σίγουρα Ναι
Διαδίκτυο	2	3	17	25	5
Πρακτορείο	4	4	11	7	1
Και στα δύο το ίδιο	0	1	1	6	2
Κανένας	3	1	10	2	4



Διάγραμμα 23. Σχηματική απεικόνιση της κατανομής του δείγματος με βάση το βαθμό αξιοπιστίας που θεωρεί πως έχουν οι διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών σε συνάρτηση με τον πάροχο στον οποίο στοιχηματίζουν.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ/ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Δεν υπάρχει αμφιβολία πως ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός αντιπροσωπεύει μια εξαιρετικά σημαντική εξέλιξη για τη βιομηχανία των τυχερών παιχνιδιών και έρχεται ως συνέπεια μιας σειράς προϊόντων και υπηρεσιών που μπορεί να παρέχει να παρέχει το Διαδίκτυο. Η αύξηση των ποσοστών συμμετοχής του κοινού και των εσόδων των διαδικτυακών εταιριών στοιχηματισμού δείχνει ότι τα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια, σε όλες τις μορφές τους, ικανοποιούν τη ζήτηση των καταναλωτών.

Επίκεντρο της μελέτης αυτής ήταν η διερεύνηση της συμπεριφοράς των παιχτών των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών, σκιαγραφώντας το προφίλ τους τόσο μέσα από τις στοιχηματικές τους συνήθειες, όσο και από τις προτιμήσεις και τις ανάγκες τους σε σχέση με τα τυχερά παίγνια, στον ευρύτερο χώρο του διαδικτύου και στη βάση του τοπικού επίπεδου μιας μικρής κλειστής κοινωνίας στο νομό Λακωνίας. Είναι φανερό λοιπόν ότι σε έναν τομέα όπου η γνώση των προσδοκιών του καταναλωτή αποτελεί σημαντικό εφόδιο, η έρευνα αυτή μπορεί να καταστεί σημαντική μέσα από τα αποτελέσματά της παρέχοντας τις κατάλληλες μεταβλητές για περαιτέρω χρήση τους από άλλους ερευνητές, φορείς εκμετάλλευσης τυχερών παιχνιδιών, ρυθμιστικές αρχές και διάφορους φορείς χάραξης πολιτικών, προάγοντας τη γνώση βοηθώντας στην ανάπτυξη κατάλληλων μέτρων για την προσέλκυση αλλά και την προστασία των παιχτών των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών.

Από τα αποτελέσματα της έρευνας, σε μια προσπάθεια να περιγράψουμε συνολικά το προφίλ του παίκτη ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών στο νομό Λακωνίας, καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως πρόκειται κυρίως για άνδρες νεαρής ηλικίας, συνήθως άγαμοι και αρκετά υψηλού μορφωτικού επιπέδου. Οι περισσότεροι εξ' αυτών εργάζονται στον ιδιωτικό τομέα και διαθέτουν ένα μέσο μηνιαίο εισόδημα γύρω στα 700 €. Πρόκειται κατά κύριο λόγο για μακροχρόνιους παίκτες, με σταθερή συχνότητα στοιχηματισμού στο διαδίκτυο, και μέσο μηνιαίο ποντάρισμα που κυμαίνεται λίγο παραπάνω από τα 20 και έως τα 50 €. Η πλειονότητα των παικτών επιλέγει τα αθλητικά στοιχήματα για να ποντάρει, κυρίως στο ποδόσφαιρο, χωρίς μεγάλες διαφοροποιήσεις στον τύπο του στοιχήματος (παρολί, σύστημα, κ.λπ.), καθώς και στο τύπο του γεγονότος (ζωντανό ή μελλοντικό). Οι κυριότεροι λόγοι για την επιλογή της εταιρίας στην οποία θα στοιχηματίσουν στο διαδίκτυο είναι το εύρος των επιλογών, οι καλύτερες αποδόσεις, τα μπόνους εγγραφής και το επίπεδο ασφάλειας που μπορεί να παρέχει στους παίκτες. Σε αυτό το πλαίσιο, τη βάση των παικτών για τη συμμετοχή τους στα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια αποτελούν δύο διαδικτυακές στοιχηματικές εταιρίες, η

BET365 και η Stoiximan, οι οποίες κυριαρχούν στις προτιμήσεις τους. Επίσης, όσον αφορά επιπλέον παροχές που προσφέρουν οι διαδικτυακές εταιρίες τυχερών παιχνιδιών, οι παίκτες συνήθως κάνουν χρήση της επιλογής παρακολούθησης των γεγονότων που έχουν ποντάρει σε ζωντανή μετάδοση μέσω των ιστοσελίδων στοιχηματισμού (live streaming). Τέλος, η αίσθηση των παικτών σχετικά με το επίπεδο ασφάλειας και αξιοπιστίας των διαδικτυακών στοιχηματικών εταιριών κρίνεται πως βρίσκεται σε αρκετά ικανοποιητικό βαθμό.

Αποτελεί κοινό τόπο το γεγονός πως ακόμη και σε άλλες παρόμοιες έρευνες που εμφανίζονται στη παγκόσμια βιβλιογραφία, και παρά το μικρό αριθμό αυτών που έχουν πραγματοποιηθεί, τα κύρια χαρακτηριστικά των παικτών των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών συμπίπτουν σε αρκετά υψηλό βαθμό με τα αποτελέσματα της δικής μας έρευνας. Έτσι, από τα ευρύτερα παγκόσμια δείγματα για τα χαρακτηριστικά των παικτών των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών μπορούμε να διαπιστώσουμε πως πρόκειται συνήθως για άνδρες, νέους, άγαμους και σχετικά μορφωμένους. Οι κύριοι λόγοι προτίμησης των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο είναι η σχετική ευκολία, η μεγάλη ποικιλία σε τυχερά παιχνίδια, το αίσθημα ασφάλειας και η πιθανότητα για μεγαλύτερα κέρδη (Griffiths, 2001; Griffiths & Barnes, 2008; Griffiths et al., 2009; Wood et al., 2007; Wood & Williams, 2009; Shead et al., 2012).

Ερευνητικές υποθέσεις

Σε σχέση με τις αρχικές μας ερευνητικές υποθέσεις, τα ευρήματα αυτής της μελέτης συνηγορούν πως όντως υπάρχει σχέση μεταξύ της ανάπτυξης της τεχνολογίας και του διαδικτύου με την εξάπλωση του διαδικτυακού στοιχηματισμού ως μια από τις καθημερινές δραστηριότητες του σύγχρονου ανθρώπου. Στα στοιχεία που επιβεβαιώνουν την παραπάνω υπόθεση κατατάσσονται οι απαντήσεις στα ερωτήματα που αφορούν την επιλογή να στοιχηματίζουν μέσω του Διαδικτύου ή κατά τον παραδοσιακό επίγειο τρόπο, το χρονικό διάστημα που συμμετέχουν στα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, τη συχνότητα που παίζουν στο Διαδίκτυο, καθώς και κατά πόσο κάνουν χρήση υπηρεσιών που προσφέρονται αποκλειστικά στο Διαδίκτυο, όπως π.χ. το live streaming.

Αναλυτικότερα, το 70% των ερωτώμενων έχει συμμετάσχει σε διαδικτυακά τυχερά παίγνια τον τελευταίο χρόνο κάνοντας χρήση των διαδικτυακών αγορών, εκμεταλλευόμενοι την εξάπλωση του Διαδικτύου, την ταχύτητα και ευκολία πρόσβασης σε αυτό, καθώς και τις αυξημένες ευκαιρίες στοιχηματισμού σε απ' ευθείας σύνδεση (σημαντικός αριθμός νόμιμων

διαδικτυακών εταιριών και στοιχηματικών αγορών εντός Ελλάδας). Παράλληλα, στο ερώτημα «που παίζετε περισσότερο τυχερά παιχνίδια;», το 48% των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα προτιμά το Διαδίκτυο, σε ένα ποσοστό διπλάσιο από αυτούς που συνεχίζουν να παίζουν αποκλειστικά στο πρακτορείο (25%), ενώ επίσης ένα 9% εξ αυτών στοιχηματίζει το ίδιο και με τους δύο αυτού τρόπους. Όσον αφορά το διάστημα κατά το οποίο συμμετέχουν στα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, το 38,5% του δείγματος αποτελεί παίκτες με μακροχρόνια διαδρομή στο Διαδίκτυο (>4 χρόνια), χρονική περίοδος κατά την οποία αναπτύχθηκε ραγδαία στη χώρα μας η ευρυζωνικότητα, με το γρήγορο Internet να «αγγίζει» ακόμα και τις πιο δυσπρόσιτες περιοχές και συνολική άνθιση των διαδικτυακών αγορών. Ένα επιπλέον 20% του δείγματος στοιχηματίζει online από 1 έως 4 έτη. Το 52% των ερωτώμενων στοιχηματίζει στο Διαδίκτυο τουλάχιστον μία ή ακόμη και περισσότερες φορές την εβδομάδα (επικρατούσα τιμή το 2-3 φορές/εβδομάδα με 30%), γεγονός που υποδεικνύει πως τα διαδικτυακά τυχερά παίγνια έχουν μπει στην καθημερινότητα μας σε αρκετά μεγάλο βαθμό. Τέλος, ένα ξεχωριστό πρόσθετο χαρακτηριστικό που ενισχύει περαιτέρω την αρχική μας υπόθεση είναι πως το 57% του δείγματος παρακολουθεί τα γεγονότα στα οποία έχει στοιχηματίσει σε live streaming (μια υπηρεσία που παρέχεται αποκλειστικά από τις διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού).

Η παρούσα μελέτη διευκρινίζει τη χρήση και την αλληλεπίδραση με τα τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο στο ευρύτερο πλαίσιο του στοιχηματισμού. Στο πλαίσιο αυτό φαίνεται η μετάβαση στα τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο να οδηγείται κυρίως από την ευκολία και την προσβασιμότητα, τα οποία είναι παρόμοια με τη χρήση άλλων προϊόντων και υπηρεσιών σε απευθείας σύνδεση. Είναι λοιπόν πιθανό οι παίκτες του Διαδικτύου να ασχολούνται και να χρησιμοποιούν και διάφορα άλλα προϊόντα και δραστηριότητες με βάση το Διαδίκτυο και αυτή η πελατειακή βάση μπορεί να είναι σχετική και με άλλες βιομηχανίες. Κατά την ανάλυση των δεδομένων, προκύπτει σαφώς η βασική ιδέα πως οι μεγαλύτερες ευκαιρίες που έχουν για να παίξουν τυχερά παίγνια στο Διαδίκτυο σε σχέση με τον επίγειο τρόπο, φαίνεται να αντιπροσωπεύει ένα μεγάλο μέρος της αιτιολογίας σχετικά με το γιατί οι άνθρωποι χρησιμοποιούν ολοένα και περισσότερο το Διαδίκτυο για να στοιχηματίζουν.

Από την άλλη μεριά, στην υπόθεση πως υπάρχει σχέση μεταξύ των τεχνικό-οικονομικών πλεονεκτημάτων του διαδικτυακού στοιχηματισμού (έναντι του παραδοσιακού επίγειου τρόπου συμμετοχής στα τυχερά παιχνίδια) και των αυξημένων τάσεων προς την επιλογή αυτού, μπορούμε να παραθέσουμε τα στοιχεία που προκύπτουν από τους λόγους

επιλογής της διαδικτυακής εταιρίας στην οποία θα στοιχηματίσουν, το επίπεδο ασφάλειας που νιώθουν οι παίκτες κατά τις συναλλαγές τους με αυτές, και το κατά πόσο τις θεωρούν αρκετά αξιόπιστες για να τις προτιμήσουν έναντι του παραδοσιακού πρακτορείου.

Έτσι, οι κυριότεροι λόγοι επιλογής μιας διαδικτυακής εταιρίας στοιχηματισμού είναι κατά πρώτο λόγο οι καλύτερες αποδόσεις που προσφέρουν έναντι του πρακτορείου (20,7%). Επίσης, σημαντικοί παράγοντες είναι και τα διάφορα μόνους που δίνουν οι εταιρίες αυτές στους πελάτες τους, είτε ως καλωσόρισμα είτε σε διάφορες άλλες χρονικές συγκυρίες (12,9%), το επίπεδο της ασφάλειας που νιώθουν σε αυτές (12,9%), καθώς και το μεγαλύτερο εύρος των επιλογών που προσφέρονται (11,3%), πάντα σε σύγκριση με το πρακτορείο. Όσον αφορά ειδικότερα την ασφάλεια που αισθάνονται οι παίκτες κατά οιαδήποτε συναλλαγή τους με τις διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού, αυτή βρίσκεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα, με το 43% του δείγματος να νιώθει πολύ ή απόλυτα ασφαλής, ενώ ένα επιπλέον 30,5% αυτού διατηρεί μια ουδέτερη στάση. Ανασφαλές αισθάνεται ένα πολύ μικρό ποσοστό (20%), ενώ χαρακτηριστικό είναι το γεγονός πως ακόμα και άτομα που στοιχηματίζουν αποκλειστικά στο πρακτορείο θεωρούν τις διαδικτυακές εταιρίες σχετικά ασφαλείς σε ένα ποσοστό κοντά στο 70% (18 από τους 26). Αντίστοιχα και λίγο πιο αυξημένα είναι και τα νούμερα στο κομμάτι της εμπιστοσύνης των παικτών, καθώς το αίσθημα που τους διακατέχει σχετικά με την αξιοπιστία των διαδικτυακών εταιριών και ιστοσελίδων στοιχηματισμού είναι ιδιαίτερος υψηλό. Σαφώς λοιπόν προκύπτει και από τα ευρήματα της έρευνας πως η αύξηση των κινήτρων που οδηγούν στην επιλογή των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών επηρεάζεται σε σημαντικό βαθμό από τα τεχνικό-οικονομικά του πλεονεκτήματα έναντι του παραδοσιακού επίγειου τρόπου.

Σε γενικές γραμμές μπορούμε να θεωρήσουμε πως παρά τους σημαντικούς περιορισμούς που έγκεινται κυρίως στο μικρό μέγεθος του δείγματος και τον τοπικό χαρακτήρα της έρευνας, καθώς και το σύντομο χρονικό διάστημα κατά το οποίο έπρεπε να ολοκληρωθεί η μελέτη, τα αποτελέσματα κρίνονται σε σημαντικό βαθμό ευκρινή και κατατοπιστικά και συνάδουν με τις κύριες βάσεις των ερευνητικών μας υποθέσεων.

Προτάσεις

Τα τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο αποτελούν μια ιδιαίτερα σημαντική εξέλιξη για τη βιομηχανία των τυχερών παιχνιδιών και σε απόλυτη συνέπεια με το κίνημα παροχής ενός ευρέος φάσματος προϊόντων και υπηρεσιών από το Διαδίκτυο. Η αύξηση των εσόδων και

ποσοστών συμμετοχής υποδεικνύουν ότι τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο σε όλες τις μορφές τους είναι ευθεία απάντηση στη ζήτηση των καταναλωτών. Επί του παρόντος, τα τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο δεν φαίνεται να «καννιβαλίζουν» σε μεγάλο βαθμό τα επίγεια τυχερά παιχνίδια, επειδή οι φορείς εκμετάλλευσης αυτού του είδους στοιχηματισμού μπορούν ταυτόχρονα να παρέχουν και αντίστοιχες υπηρεσίες Διαδικτύου στους υπάρχοντες πελάτες.

Επίσης οι παίκτες του Διαδικτύου συμμετέχουν ενεργά σε πολλούς τύπους τυχερών παιχνιδιών και αντιπροσωπεύουν επίσης ένα μέρος της πελατειακής βάσης των αντίστοιχων παιχνιδιών εκτός του Διαδικτύου. Ωστόσο, ορισμένοι παίκτες στο Διαδίκτυο παρουσιάζουν μια αποστροφή προς τους επίγειους χώρους, γεγονός που υποδηλώνει ότι αυτός ο τρόπος προσλαμβάνει μια εντελώς νέα αγορά καταναλωτών, καθώς και μια μετατόπιση των υφιστάμενων πελατών από τα επίγεια τυχερά παιχνίδια. Εν συνέχεια, η αυξημένη προτίμηση για αυτόν τον τρόπο πρόσβασης μπορεί να οδηγήσει σε αυξημένη συμμετοχή εις βάρος των χερσαίων τυχερών παιχνιδιών και των συναφών βιομηχανιών. Είναι πολύ σημαντικό για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, τους φορείς εκμετάλλευσης και όλους τους ενδιαφερόμενους να αυξήσουν την κατανόησή τους στους παίκτες του Διαδικτύου και τον αντίκτυπο αυτού του τρόπου παιχνιδιού.

Συνοψίζοντας, και καθώς η βιομηχανία των τυχερών παιχνιδιών αποτελεί ένα δυναμικό κλάδο της παγκόσμιας οικονομίας και ο διαδικτυακός στοιχηματισμός αποδεικνύεται το πιο ραγδαία αναπτυσσόμενο παρακλάδι του, προτείνεται η διενέργεια νέων ερευνών αντίστοιχου περιεχομένου, σε μεγαλύτερη δειγματοληπτική κλίμακα και στον ευρύτερο ελληνικό χώρο.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Council of Europe. (2014). *Council of Europe Convention on the Manipulation of Sports Competitions. Council of Europe Treaty Series No. 215*. Switzerland: Magglingen/Macolin.
- European Commission. (2012a). *Towards a comprehensive European framework for online gambling: Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions {SWD(2012) 345 final}*. Luxembourg: Publications Office of the EU.
- European Commission. (2012b). *Online gambling in the Internal Market: Towards a comprehensive framework for online gambling (Staff working document)*. Strasbourg: European Commission.
- European Commission. (2014a). *Commission Recommendation of 14 July 2014 on principles for the protection of consumers and players of online gambling services and for the prevention of minors from gambling online*. Brussels: Official Journal of the EU.
- European Commission. (2014b). *Online gambling Commission recommends principles to ensure effective protection of consumers: PRESS RELEASE*. Brussels: European Commission.
- European Commission. (2017). *Commission closes infringement procedures and complaints in the gambling sector: PRESS RELEASE*. Brussels: European Commission.
- European Gaming and Betting Association. (n.d.). *eCOGRA: Benchmarking Study*. Retrieved from http://www.egba.eu/pdf/EGBA_Benchmarking_Study_final_version.pdf
- European Parliament. (2013). *Online gambling in the internal market: European Parliament resolution of 10 September 2013 on online gambling in the internal market (2012/2322(INI))*. Brussels: European Parliament.
- Foley-Train, J. (2014). *Sports betting: commercial and integrity issues*. Retrieved from <http://www.eu-ssa.org/wp-content/uploads/Sports-Betting-Report-FINAL.pdf>
- Free Trade and Processing Zone Act of 1994, Antigua and Barbuda (No. 12 of 1994), 1994-11-24|ATG-1994-L-84866. Retrieved from <http://www.laws.gov.ag/acts/1994/a1994-12.pdf>
- Gambling Commission. (2013). *Protecting betting integrity*. United Kingdom: Birmingham.
- Gambling Commission. (2016). *In-play (in-running) betting: position paper September 2016*. United Kingdom: Birmingham.
- Gillham, B. (2000). *Developing a questionnaire*. London: Continuum Publications.
- Global Betting and Gaming Consultants. (2011). *Global Gaming Report (6th ed.)*. Castletown, Isle of Man, British Isles: Author.
- Griffiths, M. (2001). Internet Gambling: Preliminary Results of the First U.K. Prevalence Study. *Journal of Gambling Issues*, 5(3), 23-27. doi: 10.4309/jgi.2001.5.8

- Griffiths, M., & Barnes, A. (2008). Internet Gambling: An Online Empirical Study Among Student Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 194-204. doi: 10.1007/s11469-007-9083-7.
- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K., & Erens, B. (2009). Sociodemographic Correlates of Internet Gambling: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(2), 199-202. doi: 10.1089/cpb.2008.0196
- Hammer, R.D. (2001). Does Internet gambling strengthen the US economy? Don't bet on it. *Federal Communications Law Journal*, 54(1), 103-128.
- HM Government. (2014). *UK Anti-Corruption Plan*. London: The National Archives. Available at www.gov.uk
- Holliday, S. (2011). *The Balance of Power in Global EGaming*. London: Business Design Centre.
- Korn D. & Shaffer H. (1999). Gambling and Health of the Public: Adopting a Public Health Perspective. *Journal of Gambling Studies*, 15(4), 289-365.
- KPMG International (2010). *Online gaming: A gamble or a sure bet?* KPMG International.
- Lamont, M., Hing, N., & Gainsbury, S. (2011). Gambling on sport sponsorship: A conceptual framework for research and regulatory review. *Sport Management Review*, 14(3), 246-257.
- McMullan, J.L., & Miller, D. (2010). Advertising the “New Fun-Tier”: Selling casinos to consumers. *International Journal of Mental Health & Addiction*, 8(1), 35-50.
- Murray, M. (2003). Kahnawake. In A. Cabot (ed.) *Internet Gambling Report, Fifth Edition*.
- Oppenheim, A. (1992). *Questionnaire design, interviewing and attitude measurement*. London: Continuum.
- Romney, J. (1995). Tiny Liechtenstein offers first-ever Internet lottery. *The News and Observer Publishing Co.*
- Schwartz D. (2006) *Roll the Bones: The History of Gambling*. New York: Gotham Books.
- Shed, N. W., Derevensky, J. L., Fong, T. W., & Gupta, R. (2012). Characteristics of Internet gamblers among a sample of students at a large, public university in Southwestern United States. *Journal of College Student Development*, 53(1), 133-148. doi: 10.1353/csd.2012.0005
- Spectrum Gaming Group. (2010). *Internet Gambling Developments in International Jurisdictions: Insights for Indian Nations*. N. Jersey, USA: Spectrum Gaming Group.
- Sports Betting Integrity Forum. (2017). *Sport and Sports Betting Integrity Action Plan 2017*.
- Sports Betting Integrity Forum. (n.d.). *Protecting Betting Integrity: Who does what in Britain's strategy to tackle sports betting corruption*.

- The Allen Consulting Group. (2012). *Research for the review of the Interactive Gambling Act 2001: Online gambling and 'in-the-run' betting*. Australia: Allen Consulting Group.
- Thomassen, B. (2014). *Liminality and the Modern. Living Through the In-Between*. Farnham: Ashgate Publishing Group.
- van der Gaast, R. (2001). *Finland: Internet gambling update*.
- Van Rompuy, B. (2015). *The Odds of Match Fixing - Facts & Figures on the Integrity Risk of Certain Sports Bets*. Available at <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2555037>
- Wilkins, S. (2002). *Sports and games of medieval cultures*. Westport: Greenwood Press.
- Williams, R. J., & Wood, R. T. (2007). *Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA.
- Wood, R. T., Williams, R. J., & Lawton, P. K. (2007). Why do internet gamblers prefer online versus land-based venues? Some preliminary findings and implications. *Journal of Gambling Issues*, 20, 235-252.
- Wood, R.T, & Williams, R.J. (2009). *Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems, and Policy Options*. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA.
- Αναγνωστόπουλος, Δ., Παλαιολόγου, Α. & Λαζαράτου, Ε. (2014). Η παθολογική ενασχόληση με τα τυχερά παιχνίδια στην εφηβεία. *Αρχεία Ελληνικής Ιατρικής*, 31(5), 570-582.
- Δαλιάνης, Ι. (2012). *Εφαρμογές του ηλεκτρονικού εμπορίου στα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια*. (Μεταπτυχιακή διατριβή, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς). Ανακτήθηκε από <http://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/4766>
- Ελληνική Εταιρεία Μελέτης της Διαταραχής Εθισμού στο Διαδίκτυο. (2009). Έρευνα – Πρόληψη – Αντιμετώπιση των Κινδύνων στη Χρήση του Διαδικτύου. *Πρακτικά 1ου Πανελληνίου Διεπιστημονικού Συνεδρίου*. Ανάκτηση από <http://www.0-18.gr/downloads/programma-synedrioy-gia-diadiktyo>
- Επιτροπή Εποπτείας και Ελέγχου Παιγνίων (n.d.). *Τα είδη παιγνίων*. Ανακτήθηκε από <https://www.gamingcommission.gov.gr/index.php/paignia/ta-paignia>
- ΕΦΗΜΕΡΙΣ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΩΣ. (2011). *ΦΕΚ 180/ΤΕΥΧΟΣ Α/22-08-2011*.
- Λαγουμιντζής, Γ. (2015). *Οδηγός εξειδικευμένων ερευνητικών μεθοδολογιών*. Πάτρα: ΤΕΙ Δυτικής Ελλάδας.
- Λαμπράκης, Α. (2015). *Τυχερά Παίγνια και Ευρωπαϊκή Πολιτική: Συμφέροντα - Ανταγωνισμός - Επιβίωση* (Μεταπτυχιακή διατριβή, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς). Ανακτήθηκε από <http://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/8941>
- Νέλλας, Ε. (2009). *Εργαστηριακές Σημειώσεις στην Ανάλυση Δεδομένων με Χρήση του Στατιστικού Πακέτου SPSS για Windows*. Αθήνα: Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Ξανθάκης, Χ. (2013). Συνέδριο ΕΕΜΔΕΔ: Εθισμός στον τζόγο του Διαδικτύου. *Κυριακάτικη Ελευθεροτυπία*. Ανακτήθηκε από <http://www.enet.gr/?i=news.el.article&id=396040>

Παπαδήμας, Π. (2003). *Έρευνα για τα τυχερά παίγνια στην Ελλάδα καθώς και δημογραφικά και ψυχογραφικά χαρακτηριστικά των πιθανώς εξαρτημένων παικτών*. (Μεταπτυχιακή διατριβή, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς). Ανακτήθηκε από <http://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/196>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι
Ερωτηματολόγιο

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Οδηγίες

Απαντήστε στις ερωτήσεις με τον τρόπο που σχετίζονται με εσάς. Για τις απαντήσεις, επιλέξτε με τικ (✓) το πλαίσιο(α) που ισχύει περισσότερο για εσάς.

Δημογραφικά Στοιχεία

1. Φύλο

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Άντρας
- Γυναίκα

2. Ηλικία

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- 18-24
- 25-35
- 35-44
- 45-54
- 55-64
- >65

3. Μορφωτικό Επίπεδο

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Καμία εκπαίδευση
- Απόφοιτος Δημοτικού
- Απόφοιτος Γυμνασίου
- Απόφοιτος Λυκείου
- Απόφοιτος ΤΕΙ
- Απόφοιτος ΑΕΙ
- Κάτοχος Μεταπτυχιακού
- Κάτοχος Διδακτορικού

4. Επάγγελμα

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Ιδιωτικός Υπάλληλος
- Δημόσιος Υπάλληλος
- Ελεύθερος Επαγγελματίας
- Συνταξιούχος
- Φοιτητής
- Άλλο
- Άνεργος

5. Μηνιαίο εισόδημα (€)

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- 0-300
- 301-500
- 501-700
- 701-1000
- 1001-1500
- >1500

6. Οικογενειακή Κατάσταση

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Άγαμος/η
- Έγγαμος/η
- Διαζευγμένος/η
- Χήρος/α

Στατιστικά Στοιχεία

7. Έχετε παίξει στο διαδίκτυο (π.χ. αθλητικό στοίχημα, πόκερ, ρουλέτα, κτλ.) τον τελευταίο χρόνο;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ

8. Έχετε παίξει εκτός διαδικτύου τον τελευταίο χρόνο;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ

9. Που παίζετε περισσότερο;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Στο διαδίκτυο
- Εκτός διαδικτύου
- Στον ίδιο βαθμό και στα δύο
- Σε κανένα από τα δύο

10. Πόσα χρόνια παίζεται στο διαδίκτυο;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Καθόλου
- Λιγότερο από 1 χρόνο
- 1 χρόνο
- 2 χρόνια
- 3 χρόνια
- > 4 χρόνια

11. Σε ποια εταιρεία παίζετε διαδικτυακό στοίχημα;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- BET365
- STOIXIMAN
- SPORTINGBET
- VISTABET
- ΟΠΑΠ
- Άλλη
- Καμία

12. Σε πόσες διαφορετικές ιστοσελίδες έχετε παίξει τον τελευταίο χρόνο;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Καμία
- Μόνο σε 1
- 2-3
- >4

13. Σε ποιους από τους παρακάτω τύπους διαδικτυακών τυχερών παιγνίων συμμετείχατε τον τελευταίο χρόνο;

(Επιλέξτε χωρίς περιορισμό)

- Αθλητικό στοίχημα
- Παιχνίδια τύχης (π.χ. κουλοχέρη, ρουλέτα)
- Παιχνίδια ικανοτήτων (π.χ. πόκερ, blackjack)
- Άλλα τυχερά παιχνίδια
- Σε κανένα

14. Παίζεται στο διαδίκτυο κυρίως σε ζωντανά γεγονότα (live) ή σε μελλοντικά γεγονότα;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Σε ζωντανά γεγονότα (live)
- Σε μελλοντικά γεγονότα
- Σε κανένα

15. Ποιος είναι ο αγαπημένος (συχνότερος) σας τρόπος στοιχηματισμού;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Μονά αποδεκτά
- Παρολί
- Συστήματα
- Με τη μέθοδο "cash out"
- Κανένας τρόπος

16. Πόσο συχνά στοιχηματίζετε στο διαδίκτυο;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Καθημερινά
- 2-3 φορές/εβδομάδα
- 1 φορά/εβδομάδα
- 2-3 φορές/μήνα
- 1 φορά/μήνα
- 1 φορά/εξάμηνο και σπανιότερα
- Καθόλου

17. Ποιος είναι ο μέσος όρος των αποδόσεων των στοιχημάτων που ποντάρετε;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- 1.01 – 2.00
- 2.01 – 3.00
- 3.01 – 5.00
- 5.01 – 8.00
- >8.00
- Δεν ποντάρω στο διαδίκτυο

18. Πόσα χρήματα περίπου παίζετε στο διαδίκτυο κάθε μήνα; (€)

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- 0
- 1-20
- 21-50
- 51-100
- 101-250
- 250-500
- 501-1000
- >1000

19. Σε ποιο άθλημα ποντάρτε τα περισσότερα από τα χρήματα που διαθέτετε για διαδικτυακό στοιχηματισμό;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Ποδόσφαιρο
- Μπάσκετ
- Τένις
- Βόλεϊ
- Μηχανοκίνητος αθλητισμός
- Άλλο

20. Συνηθίζετε να παρακολουθείτε ζωντανά (live streaming) το γεγονός που ποντάρτε;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ

21. Ποιοι είναι οι βασικότεροι λόγοι για την επιλογή μίας ιστοσελίδας διαδικτυακού τζόγου έναντι των υπολοίπων;

(Μέχρι 5 δυνατές απαντήσεις)

- Υψηλότερη δημοτικότητα
- Καλύτερη εμπειρία παιχνιδιού
- Υψηλότερο αίσθημα ασφάλειας
- Ύπαρξη μπόνους
- Λειτουργικά καλύτερη ιστοσελίδα
- Αισθητικά καλύτερη ιστοσελίδα
- Υψηλότερες αποδόσεις
- Σύσταση από φίλο
- Μεγαλύτερο εύρος παιχνιδιών/επιλογών
- Νομιμότητα
- Χώρα στην οποία εδρεύει η εταιρεία διαδικτυακού τζόγου
- Άλλος λόγος

22. Με ποιο τρόπο κάνετε κατάθεση στο στοιχηματικό λογαριασμό σας;

(Επιλέξτε έως δύο)

- PAYSAFECARD
- Πιστωτική/χρεωστική κάρτα
- Τραπεζικό έμβασμα
- NETELLER
- SKRILL
- Άλλο

23. Με ποιο τρόπο κάνετε ανάληψη στο στοιχηματικό λογαριασμό σας;

(Επιλέξτε έως δύο)

- Τραπεζικό έμβασμα
- Πιστωτική/χρεωστική κάρτα
- NETELLER
- SKRILL
- Άλλο

24. Ποιο είναι το επίπεδο ασφάλειας που νιώθετε όταν κάνετε τις παραπάνω συναλλαγές;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Καθόλου ασφάλεια
- Μικρή ασφάλεια
- Μέτρια ασφάλεια
- Μεγάλη ασφάλεια
- Απόλυτη ασφάλεια

25. Θεωρείτε αξιόπιστες τις ιστοσελίδες που φιλοξενούν τυχερά παιχνίδια;

(Επιλέξτε μόνο ένα)

- Σίγουρα Όχι
- Μάλλον Όχι
- Ούτε Ναι, Ούτε Όχι
- Μάλλον Ναι
- Σίγουρα Ναι