

**«Το ρυθμιστικό και οικονομικό περιβάλλον του στοιχηματισμού στην Ευρώπη –  
Διαδικτυακές αγορές»**

**Κοθρούλας Δημήτριος**

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 του Παν/μίου Πελοποννήσου στην κατεύθυνση  
«Μάρκετινγκ Αθλητικών Οργανισμών & Επιχειρήσεων».

Σπάρτη 2017

Εγκεκριμένο από το Καθηγητικό σώμα:

---

1ος Επιβλέπων: (Αλεξόπουλος Παναγιώτης , Αναπληρωτής Καθηγητής)

---

2ος Επιβλέπων: (Κριεμάδης Αθανάσιος , Καθηγητής)

---

3ος Επιβλέπων: (Κυπραίος Γεώργιος , 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: 18/12/2017

Ο Δηλών.

Κοθρούλας Δημήτρης

(Υπογραφή)

**Copyright © Κοθρούλας Δημήτριος, 2017**

**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

Κοθρούλας Δημήτριος : «Το ρυθμιστικό και οικονομικό περιβάλλον του  
στοιχηματισμού στην Ευρώπη – Διαδικτυακές αγορές»

(Με την επίβλεψη του κ. Αλεξόπουλου Παναγιώτη, Αναπληρωτής Καθηγητής)

Ο διαδικτυακός στοιχηματισμός αποτελεί μία από τις πιο γρήγορα εξελισσόμενες δραστηριότητες παγκοσμίως. Ειδικά στην ΕΕ, τα «διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια» αναπτύσσονται με ιλιγγιώδεις ρυθμούς, καθώς μόνο για το έτος 2015, τα έσοδα έφτασαν τα 13 δισ. ευρώ, έναντι 9,3 δισ. ευρώ το 2011. Την μεγάλη σημασία της δραστηριότητας για την ΕΕ, προδίδουν τα αυξανόμενα έσοδα που προκύπτουν σε μια δύσκολη εποχή για την Ευρώπη, από την αναλογούσα φορολογία. Ο γοργός ρυθμός ανάπτυξης των τεχνολογιών διαδικτυακής παροχής υπηρεσιών κατά τα τελευταία έτη άνοιξε το δρόμο για την παροχή υπηρεσιών τυχερών παιχνιδιών μέσω πολλών εξ' αποστάσεως καναλιών: διαδίκτυο, κινητά τηλέφωνα, ψηφιακή τηλεόραση και λοιπών διαύλων επικοινωνίας. Λόγω της ιδιαιτερότητας που ενέχει εν γένει ο κλάδος, δηλαδή του χαρακτήρα του διαδικτύου, τα τυχερά αυτά παιχνίδια μπορούν να λειτουργούν στην ΕΕ ξεφεύγοντας από κάθε έλεγχο από μέρους των ρυθμιστικών αρχών της ΕΕ. Οι εξελίξεις στην προσφορά και στην προώθηση των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών στην ΕΕ οδηγούν την Ένωση στην ανάγκη να ξεκαθαρίσει άμεσα το τοπίο σε νομικό επίπεδο. Τα κράτη μέλη είναι ελεύθερα να καθορίζουν τους στόχους της πολιτικής τους για τα τυχερά παιχνίδια και να ορίζουν λεπτομερώς το επίπεδο της επιδιωκόμενης προστασίας, οφείλουν όμως να συμμορφώνονται με την πολιτική και τη νομοθεσία της ΕΕ και τους κανόνες της εσωτερικής αγοράς. Η εναρμόνιση αυτή των εθνικών ρυθμιστικών πλαισίων με τη Συνθήκη αποτελεί βασική προϋπόθεση ώστε να επιτύχει η όποια πολιτική εφαρμόζει η Ένωση. Λόγω της φύσης του τομέα των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, τα κράτη μέλη δεν μπορούν να ανταπεξέλθουν αποτελεσματικά ως προς τις προκλήσεις που αυτά δημιουργούν, εάν τα μέλη δρουν σε μεμονωμένο επίπεδο καθώς δεν μπορούν να παράσχουν από μόνα τους μια κατάλληλα ρυθμιζόμενη και επαρκώς ασφαλή προσφορά υπηρεσιών διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών.

**Λέξεις κλειδιά:** *διαδικτυακός στοιχηματισμός, διαδικτυακό στοίχημα, πλαίσιο νόμιμου στοιχηματισμού*

## **ABSTRACT**

Kothroulas Dimitris : The regulative and economic environment of betting in Europe -  
Online shopping

(With the supervision of Alexopoulos Panagiotis, Associate Professor)

Online gambling is one of the fastest growing activities worldwide. Especially in the EU, online gambling' is developing at a fast-moving pace, as revenue alone reached € 13 billion in 2015, compared with € 9.3 billion in 2011. The great importance of EU activity, betraying the rising revenues that arise in a difficult time for Europe, from the corresponding taxation. The rapid growth rate of online service technologies has paved the way for gaming services through many remote channels: the Internet, mobile phones, digital TV and other communication channels. Due to the specific nature of the industry, that is to say the nature of the online industry, these gambling games can operate in the EU without any control by EU regulators. Developments in the online gambling offer and promotion of EU gambling lead the Union to the need to clarify the landscape at a legal level. Member States are free to set the objectives of their gambling policy and to define in detail the level of protection sought, but they must comply with EU internal market policies and legislation. This harmonization of national regulatory frameworks with the Treaty is a basic prerequisite for achieving any policy that the Union applies. Due to the nature of the online gambling sector, Member States cannot cope effectively with the challenges they pose if the members act on an individual level as they cannot by themselves provide a properly regulated and adequately secure online service offer gambling games.

**Keywords:** online *gambling*, online *bet*, legal online *betting*

## **Ευχαριστίες**

θέλω να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα της μεταπτυχιακής εργασίας μου, Αναπληρωτή Καθηγητή κ. Παναγιώτη Αλεξόπουλο, για την πολύτιμη βοήθεια και καθοδήγησή του κατά τη διάρκεια της δουλειάς μου. Επίσης, είμαι ευγνώμων στα υπόλοιπα μέλη της εξεταστικής επιτροπής της μεταπτυχιακής εργασίας μου, Καθηγητές κκ. Αθανάσιο Κριεμάδη, Κυπραίο Γεώργιο, για την προσεκτική ανάγνωση της εργασίας μου και για τις πολύτιμες υποδείξεις τους.

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....</b>	<b>IV</b>
<b>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ .....</b>	<b>IX</b>
<b>1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....</b>	<b>1</b>
<b>2. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ.....</b>	<b>3</b>
<b>2.2 ΤΙ ΙΣΧΥΕ ΜΕΧΡΙ ΤΟ 2011 .....</b>	<b>6</b>
<b>2.3 Η ΡΥΘΜΙΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΕΕ .....</b>	<b>11</b>
2.3.1 ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΕΘΝΙΚΩΝ ΡΥΘΜΙΣΤΙΚΩΝ ΠΛΑΙΣΙΩΝ ΜΕ ΤΗΝ ΕΕ.....	21
2.3.2 ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΟΠΤΕΙΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΩΝ.....	24
<b>2.4 ΤΙ ΙΣΧΥΕΙ ΑΠΟ ΤΟ 2011 ΚΑΙ ΕΠΕΙΤΑ.....</b>	<b>25</b>
<b>2.5 Η ΡΥΘΜΙΣΤΙΚΗ ΑΡΧΗ - ΕΕΕΠ.....</b>	<b>29</b>
<b>2.6 Η ΦΟΡΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΔΟ 2014-2016 .....</b>	<b>31</b>
<b>3. ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ.....</b>	<b>32</b>
<b>3.1 Η ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ ΤΟΥ ΤΖΟΓΟΥ .....</b>	<b>32</b>
3.1.1 Η ΠΕΡΙΟΔΟΣ 2008-2011 .....	32
3.1.2 Η ΠΕΡΙΟΔΟΣ 2013-2016 .....	37
<b>3.2 ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ Ο ΕΘΙΣΜΟΣ .....</b>	<b>39</b>
3.2.1 ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΝΕΟΙ.....	43
3.2.2 ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΤΖΟΓΟΣ .....	48
<b>3.3 Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ .....</b>	<b>49</b>
<b>3.4 ΕΠΙΡΡΟΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΤΖΟΓΟΥ .....</b>	<b>50</b>
3.4.1 ΕΘΙΣΜΟΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΤΖΟΓΟΥ & ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ .....	52
3.4.2 ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΔΕΙΟΔΟΤΗΜΕΝΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ.....	58
3.4.3 ΜΕΘΟΔΟΙ ΠΛΗΡΩΜΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΤΖΟΓΟΥ (EGAMBLING).....	59
<b>3.5 ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΕΡΕΥΝΕΣ .....</b>	<b>62</b>
3.5.1 ΕΡΕΥΝΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΤΖΟΓΟ (EGAMBLING).....	64
3.5.2 ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΚΑΙ E-SPORTS.....	67
<b>4. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....</b>	<b>70</b>
<b>4.1 ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ .....</b>	<b>71</b>
<b>4.2 ΣΥΛΛΟΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ.....</b>	<b>72</b>
<b>4.3 ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑ ΜΕΣΩΝ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ .....</b>	<b>74</b>

5. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....	76
6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ .....	80
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α.....	87



## **ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ**

<b>ΠΙΝΑΚΑΣ 1: ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΕΣ ΤΑΣΕΙΣ.....</b>	<b>32</b>
<b>ΠΙΝΑΚΑΣ 2: ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ – ΚΑΖΙΝΟ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΕΡΔΩΝ.....</b>	<b>33</b>
<b>ΠΙΝΑΚΑΣ 3: ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ ΣΕ ΚΑΖΙΝΟ 2008-2011.....</b>	<b>35</b>
<b>ΠΙΝΑΚΑΣ 4: ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ ΑΝΑ ΠΕΡΙΟΧΗ.....</b>	<b>36</b>

## 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο διαδικτυακός στοιχηματισμός αποτελεί μία από τις πιο γρήγορα εξελισσόμενες δραστηριότητες παγκοσμίως. Ειδικά στην ΕΕ, τα «διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια»<sup>1</sup> αναπτύσσονται με ιλιγγιώδεις ρυθμούς καθώς υπολογίζεται πως ανά έτος, η δραστηριότητα τους αυξάνεται κατά 15%<sup>2</sup>. Μόνο για το έτος 2015, τα έσοδα έφτασαν τα 13 δισ. ευρώ, έναντι 9,3 δισ. ευρώ το 2011, εκπροσωπώντας ένα συνολικό ποσοστό αύξησης της τάξης του 40% (H2 Gambling Capital, 2012). Τη μεγάλη σημασία της δραστηριότητας για την ΕΕ, προδίδουν και τα υψηλότερα επίπεδα καινοτομίας του κλάδου και ακόμη περισσότερο, τα αυξανόμενα έσοδα που προκύπτουν σε μια δύσκολη εποχή για την Ευρώπη, από την αναλογούσα φορολογία.

Ο γοργός ρυθμός ανάπτυξης των τεχνολογιών διαδικτυακά παροχής υπηρεσιών κατά τα τελευταία έτη άνοιξε το δρόμο για την παροχή υπηρεσιών τυχερών παιχνιδιών μέσω πολλών εξ' αποστάσεως καναλιών: διαδίκτυο, κινητά τηλέφωνα, ψηφιακή τηλεόραση και λοιπών διαύλων επικοινωνίας. Λόγω της ιδιαιτερότητας που ενέχει εν γένει ο κλάδος, δηλαδή του χαρακτήρα του διαδικτυακού, τα τυχερά αυτά παιχνίδια μπορούν να λειτουργούν στην ΕΕ ξεφεύγοντας από κάθε έλεγχο από μέρους των ρυθμιστικών αρχών της ΕΕ. Η ζήτηση ωστόσο παραμένει υψηλή, με τους καταναλωτές στην Ευρώπη να αναζητούν σε διασυνοριακό επίπεδο υπηρεσίες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών. Οι υπηρεσίες αυτές όμως, εάν δεν ρυθμίζονται επαρκώς, ενδεχομένως να εκθέσουν τους καταναλωτές σε κίνδυνο. Λόγω λοιπόν της διαρκούς και αυξανόμενης ζήτησης για υπηρεσίες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, αλλά και της μεγάλης γκάμας που αυτές οι υπηρεσίες προσφέρουν, η ΕΕ έρχεται να αντιμετωπίσει μία αλυσίδα προκλήσεων έτσι ώστε να διασφαλίσει πως εφαρμόζονται σωστά οι στόχοι της δημόσιας πολιτικής της σε τρία επίπεδα: εθνικό επίπεδο, επίπεδο Ένωσης και διεθνές επίπεδο.

---

<sup>1</sup> Ο όρος «τυχερά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση» αφορά ένα φάσμα διαφορετικών υπηρεσιών και διαύλων διανομής τυχερών παιχνιδιών. Βλέπε την επισκόπηση και τη συζήτηση των ορισμών που περιλαμβάνονται στο τμήμα 2 του εγγράφου εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής.

<sup>2</sup> Το 2011 τα ετήσια έσοδα της συνολικής αγοράς τυχερών παιχνιδιών της ΕΕ εκτιμήθηκαν σε περίπου 84,9 δισ. Ευρώ, με ετήσιο ποσοστό αύξησης περίπου 3%. Μεταξύ 2008 και 2011, η αγορά τυχερών παιχνιδιών που απαιτούν φυσική παρουσία παρουσίασε αύξηση περίπου 8,3%.

Σκοπός της παρούσας μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας είναι η μελέτη του οικονομικού και ρυθμιστικού πλαισίου που διέπει το διαδικτυακό στοιχηματισμού. Πιο συγκεκριμένα αφού γίνει μια ιστορική αναδρομή της εξέλιξης του διαδικτυακού στοιχηματισμού θα αναλυθούν τόσο το ρυθμιστικό πλαίσιο όσο και το οικονομικό σε Ελλάδα και Ευρώπη. Η ανασκόπηση σύγχρονης βιβλιογραφίας στον κλάδο του διαδικτυακού στοιχηματισμού αναμένεται να συγκεντρώσει πολύτιμες πληροφορίες χρήσιμες για τη λειτουργία και την αποτελεσματική διοίκηση εταιριών διαδικτυακού στοιχηματισμού και φορείς εποπτείας.

## 2. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ

Η ιστορία της νομιμοποίησης του στοιχηματισμού πέρασε από πολλά στάδια καθώς απαιτήθηκαν πολλές προσφυγές ώστε να υιοθετηθούν νομοθετικά πλαίσια περισσότερο ελαστικά ως προς τη λειτουργία ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Εμπόδιο στην πορεία αυτή στάθηκε η «Δράση Απαγόρευσης του Στοιχηματισμού στο Διαδίκτυο» που ξεκίνησε το 1999 και όριζε πως καμία επιχείρηση δεν μπορούσε να προσφέρει κανένα παιχνίδι ηλεκτρονικού στοιχηματισμού στους πολίτες των ΗΠΑ. Η δράση δεν κυριάρχησε ωστόσο, με αποτέλεσμα το ίδιο έτος να εισαχθεί στην αγορά ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός πολλαπλών παικτών (Spectrum Gaming Group, 2012).

Το 2000, η πρώτη αυστραλιανή ομοσπονδιακή κυβέρνηση πέρασε το νόμο «Interactive Gambling Moratorium», με τον οποίο κάθε διαδικτυακό καζίνο που δεν είχε άδεια και λειτουργούσε πριν από το Μάιο του 2000, κρίνεται ως παράνομο. Ακόμη, αυτό σήμαινε πως πλέον μόνο το «Lasseter's online» παραμένει ως το μοναδικό διαδικτυακό καζίνο που μπορεί να λειτουργεί νόμιμα στην Αυστραλία, χωρίς ωστόσο να μπορεί να δέχεται στοιχήματα από πολίτες της Αυστραλίας (Spectrum Gaming Group, 2012).

Ακόμη και σήμερα, μετά τις δεκαετίες ύπαρξης ηλεκτρονικού στοιχηματισμού στην αγορά, είναι γεγονός πως σε πολλές χώρες, δεν υπάρχει σαφής νομοθεσία που να εφαρμόζεται για τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια ενώ από τις ιστορίες νομιμοποίησης του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού φανερώνεται η πολυπλοκότητα των νομικών συστημάτων των κρατών και τα ποικίλα νομοθετικά πλαίσια ανά κράτος. Πιο συγκεκριμένα, υπάρχουν ακόμη περιπτώσεις, όπου οι φορείς εκμετάλλευσης των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών κερδοσκοπούν ακριβώς λόγω αυτής της έλλειψης ξεκάθਾਰου πλαισίου λειτουργίας. Από την άλλη, πολλές χώρες έχουν απαγορεύσει ρητά τις περισσότερες ή σχεδόν όλες τις μορφές του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού, όπως είναι η Ρωσία, το Πακιστάν, η Σαουδική Αραβία και οι Βερμούδες. Στον αντίποδα, ορισμένες χώρες έχουν πλήρως νομιμοποιήσει τον ηλεκτρονικό τζόγο, επιτρέποντας σε ξένες και εγχώριες εταιρείες να λειτουργούν, και σε κατοίκους και μη-κατοίκους να παίζουν εντός και εκτός της χώρας: Γιβραλτάρ, Αντίγκουα & Μπαρμπούντα, Μάλτα, Ολλανδικές Αντίλλες, Παναμάς (Williams & Wood, 2007).

Το νομικό φάσμα ωστόσο είναι ευρύ την περίπτωση του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού και στη μέση βρίσκονται χώρες που βάζουν περιορισμούς στα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, όπως η Σουηδία, η Φινλανδία, η Γερμανία, το Χονγκ Κονγκ. Για παράδειγμα, το Λιχτενστάιν και η Νέα Ζηλανδία, επιτρέπουν τη λειτουργία ορισμένων μόνο μορφών διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών (λαχεία, αθλητικά στοιχήματα, παιχνίδια δεξιοτήτων) ενώ κρίνουν τις λοιπές μορφές ως παράνομες (παιχνίδια καζίνο). Σύνηθες φαινόμενο αποτελεί και η πρακτική χωρών που περιορίζει την πελατεία των διαδικτυακών τόπων τους μόνο σε εγχώριους κατοίκους, όπως είναι η Φινλανδία, η Αυστρία, η Ολλανδία και οι επαρχίες του Καναδά. Κάποιες χώρες προχωρούν ακόμη περισσότερο, απαγορεύοντας στους κατοίκους τους την πρόσβαση σε διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια εκτός της χώρας. Τέλος, ελάχιστες χώρες λειτουργούν διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, απαγορεύοντας ωστόσο στους δικούς τους κατοίκους την πρόσβαση σε αυτά: Αυστραλία και Παπούα-Νέα Γουινέα (Williams & Wood, 2007).

Ορόσημο στην ιστορία της νομιμοποίησης του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού αποτέλεσε το 2013 καθώς τότε το καθεστώς απαγόρευσης και νομιμότητας άλλαξε για κάποιες χώρες, ενώ για άλλες δεν υπήρξε καμία αλλαγή. Αναλυτικότερα το καθεστώς για τις παρακάτω χώρες σύμφωνα με έρευνα το 2013:

- **Απόλυτη απαγόρευση** του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού υπάρχει στις εξής χώρες: Βερμούδες / Καμπότζη / Κίνα / Κούβα / Γερμανία / Ινδία / Ινδονησία / Μαλαισία / Ρουμανία / Ρωσία / Νότια Αφρική / Ουκρανία και στις περισσότερες μουσουλμανικές χώρες (Robert Williams, 2013).

- **Σε όλες τις μορφές νόμιμη χρήση** του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού υπάρχει στις: Αντίγκουα / Αυστρία / Γιβραλτάρ / Λιχτενστάιν / Ολλανδικές Αντίλλες / Παναμάς / Φιλιππίνες / Σλοβακία / Ηνωμένο Βασίλειο (Robert Williams, 2013).

- **Σε κάποιες μορφές νόμιμος** ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός είναι στις εξής χώρες: Αυστραλία / Βέλγιο / Βραζιλία / Ελλάδα / επαρχίες του Καναδά / Χιλή / Τσεχική Δημοκρατία / Δανία / Φινλανδία / Γαλλία / Χονγκ Κονγκ / Ουγγαρία / Ισλανδία / Ισραήλ / Ιταλία / Ιαπωνία / Λετονία / Λιχτενστάιν / Λιθουανία / Λουξεμβούργο / Μακάο / Ολλανδία / Νέα Ζηλανδία / Νορβηγία / Πολωνία / Πορτογαλία / Ρωσία / Σιγκαπούρη /

Σλοβενία / Νότια Κορέα / Σουηδία / Ταϊβάν / Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής (Robert Williams, 2013).

• **Οι κάτοικοι δεν μπορούν να τζογάρουν διαδικτυακά έξω από τα όρια** της χώρας τους στις ακόλουθες: Αυστρία / Βέλγιο / Δανία / Εσθονία / Γαλλία / Γερμανία / Χονγκ Κονγκ / Ουγγαρία / Ισραήλ / Ιταλία / Νορβηγία / Σλοβενία / Νότια Κορέα / Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής (Robert Williams, 2013).

• **Οι κάτοικοι μπορούν να επισκεφτούν εγχώριες ιστοσελίδες** ηλεκτρονικού στοιχηματισμού: Αυστρία / επαρχίες του Καναδά / Φινλανδία / Φιλιππίνες (Robert Williams, 2013).

• **Μόνο νόμιμος ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός για κατοίκους άλλων χωρών:** Αυστραλία (διαδικτυακά καζίνο μόνο) / Μάλτα / Παπούα Νέα Γουινέα (Robert Williams, 2013).

• **Οι εγχώριες ιστοσελίδες ηλεκτρονικού στοιχηματισμού είναι παράνομες, αλλά οι κάτοικοι μπορούν να τζογάρουν διαδικτυακά σε ξένες ιστοσελίδες:** Ελβετία (Robert Williams, 2013).

Με βάση την κατάσταση τον Απρίλιο του 2013, οι κυριότεροι σύγχρονοι πάροχοι διεθνώς με δικαιοδοσία ηλεκτρονικού στοιχηματισμού είναι οι εξής (Robert Williams, 2013):

1. Γιβραλτάρ (306 ιστοσελίδες)
2. Μάλτα (632 ιστοσελίδες)
3. Ηνωμένο Βασίλειο (102 ιστοσελίδες)
4. Κύπρος (99 ιστοσελίδες)
5. Τασμανία (3 ιστοσελίδες)
6. Ρωσική Ομοσπονδία (2 ιστοσελίδες)
7. Χονγκ Κονγκ (1 ιστοσελίδα)
8. Ολλανδικές Αντίλλες (378 ιστοσελίδες)

## 2.2 ΤΙ ΙΣΧΥΕ ΜΕΧΡΙ ΤΟ 2011

Ο νόμος που ρυθμίζει το καθεστώς αδειοδότησης, εκδόθηκε το 4002/2011 και εφαρμόστηκε το 2012. Την περίοδο πριν το 2012, οι στοιχηματικές εταιρίες είχαν το δικαίωμα, εκμεταλλευόμενες την έλλειψη ενός ρυθμιστικού πλαισίου, να προσφέρουν υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών χωρίς να αποδίδουν φόρο στην Ελλάδα. Αυτό κατέστησε την Ελληνική αγορά μία από τις «γκρίζες αγορές» στους στοιχηματικούς κύκλους, που σημαίνει πως τα περιθώρια κέρδους είναι υψηλότερα καθώς δεν υπάρχει φορολογικό καθεστώς. Ως εκ τούτου, πολλές εταιρίες απέκτησαν αφορολόγητα έσοδα εκατομμυρίων από τη δραστηριότητα τους στη χώρα. Φυσικά αποτελεί αρνητικό φαινόμενο πως καμία κυβέρνηση δεν είχε προχωρήσει νωρίτερα στην αλλαγή της ισχύουσας νομοθεσίας. Ομολογουμένως όμως, ίδια ήταν και η κατάσταση και στο εξωτερικό: οι διαδικτυακά στοιχηματικές εταιρίες απέδιδαν φόρο μόνο βάσει των μεικτών εσόδων τους (GGR- Gross Gaming Revenue) ή του τζίρου (turnover) στη χώρα που είχαν αδειοδοτηθεί (Μάλτα, Γιβραλτάρ, Κουρασάο κλπ).

Με την ελευθερία που παρέχει το διαδίκτυο και βάσει των κανόνων της ελεύθερης διακίνησης προϊόντων και υπηρεσιών οι εταιρίες μπορούν να παρέχουν υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών σε οποιοδήποτε κράτος-μέλος της ΕΕ, εφόσον εδρεύουν σε ένα από αυτά. Με δεδομένο ωστόσο πως ο στοιχηματισμός αποτελεί ειδική κατηγορία δραστηριότητας, η Ευρ. Επιτροπή επιτρέπει σε κάθε χώρα μέλος να έχει ξεχωριστή νομοθεσία, εφόσον αυτή εναρμονίζεται με τις ευρωπαϊκές πολιτικές και διατάξεις για το θέμα αυτό.

Της ψήφισης του νομοσχεδίου για τη ρύθμιση της αγοράς, προηγήθηκαν δύο σχετικές δημόσιες διαβουλεύσεις:

- Η πρώτη και πιο σημαντική αφορούσε το άρθρο 11 του Σχεδίου Νόμου με τίτλο «Διαδικτυακό Στοιχείμα». Η διαβούλευση αναρτήθηκε στις 26 Αυγούστου 2010 και ολοκληρώθηκε στις 12 Σεπτεμβρίου 2010.

- Η δεύτερη αναφερόταν στο σύνολο του Σχεδίου Νόμου «Ρύθμιση της Αγοράς Παιγνίων» με τη διαβούλευση να διαρκεί μόλις 6 ημέρες (26/1-31/1 του 2011).

Στην 1η διαβούλευση είχαν προταθεί οι 3 ακόλουθες εναλλακτικές επιλογές για την παραχώρηση αδειών διαδικτυακού στοιχήματος:

1. *«Εκχώρηση απεριόριστου αριθμού αδειών με καθορισμένο κόστος χωρίς να απαιτείται δημοπρασία.*

2. *Διεξαγωγή δημοπρασίας για εκχώρηση περιορισμένου αριθμού αδειών.*

3. *Παραχώρηση στο σημερινό μονοπώλιο και των νέων αδειών για ορισμένο χρόνο με προκαθορισμένη την τιμή ανά άδεια και τα δικαιώματα εκμετάλλευσης με απ' ευθείας ανάθεση στον ΟΠΑΠ.»*

Και το ερώτημα που τέθηκε ήταν *«ποιά πιστεύετε ότι πρέπει να είναι η διαδικασία παραχώρησης αδειών λειτουργίας διαδικτυακού στοιχήματος μεταξύ των παραπάνω επιλογών Α, Β και Γ;»*

Όπως ήταν αναμενόμενο, στη δημόσια διαβούλευση πήραν μέρος καταθέτοντας την άποψή τους αρκετές εταιρίες κολοσσοί όπως οι Betfair, William Hill, Sportingbet και Bwin, οι διεθνείς ενώσεις EGBA και RGA, αλλά και πλήθος απλών χρηστών. Οι περισσότερες εταιρίες εξέφραζαν την αμφιβολία τους για τη βιωσιμότητα της αγοράς με το 30% στο GGR, όπως και την ανησυχία τους για την έλλειψη ή ασάφεια πολύ βασικών όρων στο προσχέδιο νόμου. Σύμφωνα με το νόμο, ως «Μεικτό Κέρδος» (gross gaming revenue) ορίζεται *«το χρηματικό ποσό που απομένει εάν από το συνολικό χρηματικό ποσό συμμετοχής των παικτών αφαιρεθούν τα αποδιδόμενα σε αυτούς ποσά (κέρδη)»*. Έτσι εάν το ποσοστό GGR ορίζεται στο 30%, τότε αυτό σημαίνει 30% στα μεικτά ή ακαθάριστα έσοδα. Πρακτικά όμως για τις εταιρίες το 30% στο GGR, σημαίνει πως μία εταιρία με μεικτά έσοδα στο τέλος του έτους 100.000€, θα πρέπει να αποδώσει φόρο 30.000€.

Η πρώτη αναφορά από μέρους της ΕΕ ήρθε το 2011 όταν η Επιτροπή εξέδωσε Πράσινη Βίβλο για τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια στην Εσωτερική Αγορά. Ξεκίνησε μια δημόσια διαβούλευση ώστε να αποκρυσταλλώσει την εικόνα της αγοράς και να



διευκολύνει την ροή πληροφορίας και βέλτιστων πρακτικών μεταξύ των μελών της. Ο στόχος ήταν να βρει τρόπο συνύπαρξης για τα εθνικά μοντέλα ρύθμισης της αγοράς αυτής, ενώ παράλληλα θα διασφαλίζοντας οι κοινές πολιτικές της Ένωσης στον τομέα. Ακόμη, έπρεπε να βρει τρόπο να προβεί σε δράσεις που θα εξασφάλιζαν την εσωτερική συνοχή χωρίς να υπονομεύεται η εσωτερική αγορά. Οι λύσεις που προέκυψαν από τη διαβούλευση διαφέρουν ως προς το περιεχόμενο και τα μέσα που θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν για τις πρωτοβουλίες της ΕΕ. Αν και συνολικά, δεν κρίθηκε σκόπιμο να προταθεί ειδική νομοθεσία της ΕΕ για τον τομέα, ήταν ομόφωνη η διατύπωση πως θα πρέπει η Ένωση να περάσει σε πολιτική δράση με βάση τα θέματα όπου εντοπιστήκαν ασυμφωνίες και ασυνέχειες στους βασικούς τομείς προτεραιότητας (Πράσινη Βίβλος, 2011).

Τα βασικά προβλήματα που προκύπτουν από τα διαφορετικά εθνικά ρυθμιστικά πλαίσια εντός της ενιαίας αγοράς, καθώς και οι λύσεις που προτείνονται στα προβλήματα αυτά, συγκεντρώνονται στην παρούσα ανακοίνωση μαζί με το συνοδευτικό έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής. Οι δράσεις που προτείνονται αφορούν και το επίπεδο της Ένωσης αλλά και το εθνικό. Αντίστοιχα, το έγγραφο εργασίας των υπηρεσιών της Επιτροπής μας δίνει τις λεπτομερείς πληροφορίες που προκύπτουν από την ανάλυση των απαντήσεων στην Πράσινη Βίβλο, των προτεινόμενων πρωτοβουλιών στο παρόν σχέδιο δράσης, καθώς και των σχετικών δεδομένων. Όπως είθισται, η Επιτροπή εξέδωσε τα πορίσματα και τις συστάσεις της βασιζόμενη στις ορθές πρακτικές της ΕΕ και των μελών της ώστε να δώσει λύσεις σε μία μεγάλη γκάμα προκλήσεων που αφορούν το ζήτημα των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών (Πράσινη Βίβλος, 2011).

Οι εξελίξεις στην προσφορά και στην προώθηση διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών στην ΕΕ οδηγούν την Ένωση στην ανάγκη να ξεκαθαρίσει άμεσα το τοπίο σε νομικό επίπεδο. Προτείνεται ένα μείγμα πρωτοβουλιών και ενδεδειγμένων μέτρων που καλύπτουν σειρά θεμάτων, που ως στόχο έχουν να ενισχυθεί η νομική σαφήνεια και να καταρτιστούν πολιτικές με βάση τα διαθέσιμα στοιχεία. Οι δράσεις που προτείνονται βασίζονται όπως πάντα στις αρχές της επικουρικότητας και της αναλογικότητας και αφορούν τους παρακάτω 5 τομείς προτεραιότητας:

- συμμόρφωση των εθνικών ρυθμιστικών πλαισίων με τη νομοθεσία της ΕΕ

- ενίσχυση της διοικητικής συνεργασίας και της αποτελεσματικής εφαρμογής των κανόνων
- προστασία των καταναλωτών και των πολιτών, των ανηλίκων<sup>3</sup> και των ευάλωτων ομάδων
- πρόληψη της απάτης και της νομιμοποίησης εσόδων από παράνομες δραστηριότητες
- διασφάλιση της ακεραιότητας των αθλητικών οργανώσεων και πρόληψη του στησίματος των αγώνων.

Οι παραπάνω δράσεις εστιάζουν στις υπηρεσίες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών και φορούν κυρίως ζητήματα που άπτονται της ελεύθερης κυκλοφορίας υπηρεσιών (άρθρο 56 της ΣΛΕΕ) και της ελευθερίας εγκατάστασης (άρθρο 49 της ΣΛΕΕ), λαμβάνοντας υπόψη την ανάπτυξη των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών στην ΕΕ και την καλά αναπτυγμένη διασυνοριακή παροχή των υπηρεσιών αυτών. Μερικές όμως από τις δράσεις αφορούν και τις υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών εκτός των διαδικτυακών (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2012).

Συμπληρωματικά, η παρούσα ανακοίνωση απαντά και στα συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με το πλαίσιο για τα τυχερά παιχνίδια και τα στοιχήματα στα κράτη μέλη της ΕΕ<sup>4</sup>, σε σειρά εκθέσεων προόδου της Προεδρίας, στο ψήφισμα του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου για τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια σε στην εσωτερική αγορά<sup>5</sup> και στη γνώμη της Ευρωπαϊκής Οικονομικής και Κοινωνικής Επιτροπής (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2012).

Αν και σύμφωνα με την αρχή, τα κράτη μέλη είναι ελεύθερα να καθορίζουν τους στόχους της πολιτικής τους για τα τυχερά παιχνίδια και να ορίζουν λεπτομερώς το επίπεδο της επιδιωκόμενης προστασίας, οφείλουν να συμμορφώνονται με την πολιτική

<sup>3</sup> Ο όρος ανήλικοι όπως χρησιμοποιείται στην παρούσα ανακοίνωση περιλαμβάνει τον όρο «παιδιά». Σύμφωνα με το άρθρο 1 της Σύμβασης των Ηνωμένων Εθνών για τα δικαιώματα του παιδιού, ως «παιδί» νοείται κάθε πρόσωπο κάτω των 18 ετών. Σε ορισμένα κράτη μέλη, οι νεαροί ενήλικες καλύπτονται από το καθεστώς που ισχύει για τα παιδιά.

<sup>4</sup> Συμπεράσματα του 3057<sup>ου</sup> Συμβουλίου «Ανταγωνιστικότητα» της 10ης Δεκεμβρίου 2010 σχετικά με το πλαίσιο για τα τυχερά παιχνίδια και τα στοιχήματα στα κράτη μέλη της ΕΕ.

και τη νομοθεσία της ΕΕ αι τους κανόνες της εσωτερικής αγοράς. Η εναρμόνιση αυτή των εθνικών ρυθμιστικών πλαισίων με τη Συνθήκη αποτελεί βασική προϋπόθεση ώστε να επιτύχει η όποια πολιτική εφαρμόζει η Ένωση.

Λόγω της φύσης του τομέα των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, τα κράτη μέλη δεν μπορούν να ανταπεξέλθουν αποτελεσματικά ως προς τις προκλήσεις που αυτά δημιουργούν, εάν τα μέλη δρουν σε μεμονωμένο επίπεδο καθώς δεν μπορούν να παράσχουν από μόνα τους μια κατάλληλα ρυθμιζόμενη και επαρκώς ασφαλή προσφορά υπηρεσιών διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών. Η Επιτροπή διασφαλίζει την ύπαρξη διοικητικής συνεργασίας ώστε το κάθε κράτος μέλος να έρθει σε επαφή με τα ρυθμιστικά πλαίσια των άλλων κρατών μελών και να ανταλλάξουν ορθές πρακτικές. Απώτερος στόχος είναι η σύγκλιση των πολιτικών αυτών ώστε να αντιμετωπιστούν οι κοινές προκλήσεις με επιτυχία. Ακόμη, μέσω της στενότερης και μακροπρόθεσμης συνεργασίας μεταξύ των κρατών μελών, επιτυγχάνεται μια πιο ικανή συνεργασία σε διεθνές επίπεδο όσον αφορά τη θέση της Ένωσης για τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια.

Δεν είναι μόνο όμως η βελτίωση της προστασίας των καταναλωτών και του ρυθμιστικού περιβάλλοντος που είναι προς το συμφέρον όλων των κρατών μελών και όλων των ενδιαφερόμενων μερών: με την ανάπτυξη ενός πλαισίου νόμιμων δυνατοτήτων συμμετοχής σε τυχερά παιχνίδια, μειώνεται αποτελεσματικά η συμμετοχή των καταναλωτών σε σελίδες που βρίσκονται εκτός της ρύθμισης και ως εκ τούτου, όλες οι δράσεις σε επίπεδο ΕΕ θα πρέπει να έχουν ως στόχο την κατάλληλη προστασία όλων των πολιτών στην Ευρώπη σε ένα κοινό πλαίσιο που θα προσφέρει ένα εξισορροπημένο ρυθμισμένο περιβάλλον. Με βάση λοιπόν, τα παραπάνω δεδομένα, η Επιτροπή προτείνει να αναληφθούν δράσεις από κοινού με τα κράτη-μέλη, που θα έχουν ως στόχο την προσφορά ενός επιπέδου προστασίας που θα είναι και υψηλού επιπέδου αλλά και θα λειτουργεί σε κοινό πλαίσιο και θα αφορά σε όλους τους ευρωπαίους καταναλωτές και πολίτες (συμπεριλαμβανομένων των ανηλίκων και των ευάλωτων ομάδων). Οι δράσεις αυτές, έχουν ως πρωταρχικό τους στόχο να αποφευχθούν κίνδυνοι που προκαλούνται από μη ρυθμισμένες αγορές και από το οργανωμένο έγκλημα. Ενδεικτικά αναφέρουμε: απάτη και νοθεία σε αθλητικές εκδηλώσεις.

Συνολικά, οι πρωτοβουλίες βελτίωσης του πλαισίου που διέπει τις υπηρεσίες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών στην ΕΕ που οδηγούν στη χάραξη του δρόμου για ενισχυμένη συνεργασία μεταξύ των ρυθμιστικών αρχών των κρατών μελών, βρίσκονται παρακάτω. Η Επιτροπή δήλωσε άλλωστε τη βούλησή της για συγκρότηση ομάδας εμπειρογνομόνων τυχερών παιχνιδιών από εκπροσώπους των κρατών μελών για την ανταλλαγή εμπειριών και ορθών πρακτικών καθώς και την παροχή συμβουλών και εμπειρογνωμοσύνης για την προετοιμασία των πρωτοβουλιών της ΕΕ.

### **2.3 Η ΡΥΘΜΙΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΕΕ**

Όπως έχει επισημανθεί από το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο σε αρκετά αποσπάσματα της πρόσφατης Έκθεσης για τα Τυχερά Παιχνίδια στην Εσωτερική Αγορά, και επανειλημμένως αναγνωρίζεται από τη νομολογία του Δικαστηρίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης, η βιομηχανία των τυχερών παιχνιδιών στο Internet διαφέρει από άλλους τομείς παροχής υπηρεσιών σε επίπεδο των κοινωνικών κινδύνων που εμπεριέχει, καθώς επίσης και τα ζητήματα που προκύπτουν τα οποία μπορεί να αφορούν από την προστασία των καταναλωτών, την προστασία της ανθρώπινης υγείας ως και τον αγώνα ενάντια στο οργανωμένο έγκλημα και το ξέπλυμα χρημάτων. Η οικονομική σημασία του τομέα των τυχερών παιχνιδιών στο Internet φαίνεται ξεκάθαρα από τα υψηλά επίπεδα καινοτομίας που επιδεικνύουν οι φορείς εκμετάλλευσης των τυχερών παιχνιδιών, όπως επίσης και από τα αυξανόμενα φορολογικά έσοδα που παρουσιάζουν τα κράτη-μέλη τα οποία επιτρέπουν αυτή τη δραστηριότητα. Παρόλα αυτά, τα κράτη αντιμετωπίζουν πολλές δυσκολίες στον έλεγχο και τη ρύθμιση της λειτουργίας των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, δεδομένης της συγκεκριμένης φύσης του Internet, και την ατέρμονη αναζήτηση των παικτών για νέους ιστοχώρους τυχερών παιχνιδιών, που να προσφέρουν καλύτερες πιθανότητες, μεγαλύτερη γκάμα παιχνιδιών, και καλύτερους συνδυασμούς στοιχημάτων.

1. Όλες οι ρυθμιστικές προσεγγίσεις που προς το παρόν έχουν εφαρμοστεί από τις κυβερνήσεις των κρατών παρουσιάζουν ορισμένα κοινά στοιχεία (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2012):

A) Σε εθνικό επίπεδο η προσοχή φαίνεται να στρέφεται κυρίως γύρω από την προοπτική και τα θέματα δημοσίου δικαίου. Αυτό περιλαμβάνει το ποινικό δίκαιο (π.χ. η αντιμετώπιση των υποθέσεων που σχετίζονται με ξέπλυμα χρημάτων, οικονομική ή διεθνή τρομοκρατία, απάτη και πάει λέγοντας) καθώς και το διοικητικό δίκαιο που αφορά τα μονοπώλια ελέγχου και λειτουργίας διαδικτυακών παιχνιδιών του καζίνο, τα δικαιώματα εκχωρήσεων και οι άδειες που χορηγούνται σε ιδιώτες, κτλ. Η πλευρά του παίκτη συχνά παραβλέπεται, κυρίως περιορίζεται (ιδίως στο Ευρωπαϊκό πλαίσιο) στην προστασία του καταναλωτή, και σχεδόν ποτέ δεν επικεντρώνεται στην ιδιωτική συμβατική σχέση που δένει τον παίκτη με τον πάροχο διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών.

B) Η εξειδικευμένη βιβλιογραφία δίνει την γενικότερη εντύπωση ότι υπάρχει ένας γενικότερος διαχωρισμός ανάμεσα στις διαφορετικές επιστημονικές σκοπιές από τις οποίες έχει μελετηθεί το φαινόμενο. Είναι αλήθεια ότι ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός έχει μελετηθεί από τους λόγιους υπό το πρίσμα διαφόρων και ποικίλων εννοιολογικών πλαισίων και προσεγγίσεων- νομικών, κοινωνιολογικών, ψυχολογικών και οικονομικών. Βέβαια, παρά τον πλούτο τους, τα σχετικά ευρήματα και οι προοπτικές συνήθως δεν συνδυάζονται και δεν υπόκεινται σε σύγκριση μεταξύ τους για να προσφέρουν μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα για την κατανόηση του φαινομένου. Επομένως, παρά τη ‘διεπιστημονική’ οντολογία του πεδίου, ακόμα δεν έχει καταστεί δυνατή η γόνιμη διασταύρωση και ο συσχετισμός διαφορετικών πονημάτων και επιστημονικών αποτελεσμάτων.

Γ) Σε γενικά πλαίσια, ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός θεωρείται μια υποκατηγορία των παραδοσιακών τυχερών παιχνιδιών: Τα κράτη συνηθίζουν να προσαρμόζουν, με συχνά τολμηρές ερμηνευτικές διαδικασίες, τους προϋπάρχοντες νόμους και κανονισμούς που εφαρμόζονται για την συμμετοχή σε τυχερά παιχνίδια σε φυσικό και απτό χώρο, για τη συμμετοχή σε τυχερά παιχνίδια εξ αποστάσεως (κατά τον αρθρογράφο αυτό ισχύει και στην περίπτωση της Σιγκαπούρης).

Δ) Τέλος, υπάρχει θεσμικοποίηση της επικρατούσας νομικής τάσης, η οποία καθορίζει οποιαδήποτε προσέγγιση επί του θέματος, με την έννοια ότι οι θεσμοί θεωρούνται η κύρια (ή καλύτερα, η μοναδική) πηγή νόμων που απευθύνονται σε ζητήματα

ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών. Άλλες νομικές προσεγγίσεις, όπως η από κοινού ρύθμιση και η αυτορρύθμιση, κατά κύριο λόγο παραβλέπονται.

2. Η έλλειψη εναρμονισμού στον τομέα των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών στην ΕΕ (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2012)

Σε εφαρμογή της αρχής της επικουρικότητας και δεδομένων κοινωνικών και πολιτισμικών παραγόντων που είναι συγκεκριμένοι για κάθε μέλος της ΕΕ, η ΕΕ αποφάσισε ότι η παροχή ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών δεν υπόκειται και κάποιο συγκεκριμένο κανονισμό σε επίπεδο ΕΕ. Για την ακρίβεια, παρά την ύπαρξη δύο σημαντικών ρυθμιστικών πρωτοβουλιών που έχουν προωθήσει την πιο αποδοτική και αποτελεσματική ενσωμάτωση και τον νομικό εναρμονισμό μέσα στην Εσωτερική Αγορά, όπως είναι η Οδηγία για το Ηλεκτρονικό Εμπόριο και την Οδηγία για τις υπηρεσίες στην εσωτερική αγορά, τα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια εξαιρέθηκαν ρητά από το πεδίο εφαρμογής τους.

Αυτό που προκύπτει επομένως είναι ένα αρθρωτό συνονθύλευμα εθνικών νόμων και κανονισμών, που διαφέρουν από τη μία χώρα στην άλλη, από τα πιο περιοριστικά στα πιο φιλελεύθερα συστήματα. Αυτό, όχι μόνο είναι εξαιρετικά ανεπαρκές και δαπανηρό για την εσωτερική αγορά, αλλά επίσης επικίνδυνο για τους παίκτες, οι οποίοι δεν έχουν να στηριχτούν σε ένα σταθερό και προβλέψιμο νομικό πλαίσιο ως σημείο αναφοράς. Το νομοθετικό δίλημμα είναι πάντα το ίδιο, αμφιταλαντευόμενο ανάμεσα στην ποινικοποίηση και την νομιμοποίηση των τυχερών παιχνιδιών, συνεχώς αναπηδώντας ανάμεσα σε αντιτιθέμενους λόγους που αφορούν πολιτισμικές, ηθικές και θρησκευτικές θέσεις.

Στο ευρωπαϊκό πλαίσιο, είτε λόγω της διαπίστωσης και αποδοχής της πρακτικής δυσκολίας να εφαρμοστούν συστήματα αυστηρής απαγόρευσης, είτε λόγω των πολύ ελκυστικών εσόδων που προκύπτουν από τα τυχερά παιχνίδια, παρατηρείται μια συνεχής και προοδευτική τάση των κρατών-μελών για απομάκρυνση από την ολοκληρωτική απαγόρευση και στροφή προς τη δημιουργία νομοθετικών πλαισίων για τη ρύθμιση της λειτουργίας των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών. Είναι ενδιαφέρον να παρατηρήσουμε τις διαφορετικές ρυθμιστικές προσεγγίσεις που έχουν πραγματοποιήσει τα διάφορα κράτη-μέλη με βάση την ανάμειξη τους με διασυνοριακά ζητήματα, και

προβληματισμούς σχετικά με το εάν τα ηλεκτρονικά καζίνο θα πρέπει να μπορούν να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους στη χώρα χωρίς κάποια συγκεκριμένη άδεια ή εάν οι παίκτες θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν στα παιχνίδια ανεξάρτητα από τον τόπο κατοικίας τους ή την εθνικότητά τους. Κάποιες πολύ ευρείες κατηγορίες ρυθμιστικών προσεγγίσεων που έχουν υιοθετηθεί από κράτη-μέλη της ΕΕ είναι οι εξής:

A) Παντελής απαγόρευση δικαιοδοσίας, όπου η ύπαρξη ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών παραδοσιακά είναι απαγορευμένη. Η Γαλλία, μέχρι τις πρόσφατες μεταρρυθμίσεις ήταν ένα καλό παράδειγμα.

B) Απαγορευτικά συστήματα προστατευτισμού, που επιτρέπουν τα τυχερά παιχνίδια αλλά μόνο εάν ο ηλεκτρονικός διαχειριστής έχει άδεια εγχώρια, απαγορεύοντας κατά συνέπεια την δράση αλλοδαπών διαχειριστών στα πλαίσια της χώρας. Η Ιταλία ή η Γερμανία, πριν τις διαδικασίες επί παραβάσει που ξεκίνησαν από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή ανήκαν σε αυτή την κατηγορία.

Γ) Εντελώς φιλελεύθερα συστήματα, όπως στο Ηνωμένο Βασίλειο, που δεν θέτουν τυχόν εμπόδια και περιορισμούς σχετικά με την εθνικότητα των παικτών και την καταγωγή των διαχειριστών ηλεκτρονικών πλατφορμών (Griffiths, 2009).

Δ) Περιορισμός των φιλελεύθερων δικαιοδοσιών, όπου οι αδειούχοι απαγορεύεται να παρέχουν υπηρεσίες σε παίκτες που προέρχονται από χώρες στις οποίες τα τυχερά παιχνίδια είναι απαγορευμένα. Καλά παραδείγματα εκτός της ΕΕ είναι η πολιτεία της Νεβάδα και η Νήσος Μαν (Milne, 2010).

Ε) Φιλελεύθερα απαγορευτικά συστήματα, όπως στην Αυστραλία, όπου η διεξαγωγή ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών επιτρέπεται από την επικράτεια της, όμως απαγορεύεται για τους κατοίκους της χώρας (Nettleton and Camilleri, 2011).

### 3. Η κυριαρχία των Ευρωπαϊκών μελών στο σταυροδρόμι του Ευρωπαϊκού νόμου

Το δικαίωμα των κρατών-μελών της ΕΕ να καθορίζουν με ποιο τρόπο πραγματοποιείται η παροχή και η λειτουργία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, δεν αναιρεί το γεγονός ότι υπάρχει το συγκεκριμένο καθήκον από πλευράς των εθνικών ρυθμιστικών αρχών για την παρατήρηση των σχετικών νόμων της Ένωσης. Για την ακρίβεια, τα ηλεκτρονικά

τυχερά παιχνίδια, ως τομέας παροχής υπηρεσιών, υπόκεινται σε ένα πλήθος δευτεροβάθμιων νομοθετικών πράξεων της ΕΕ, όπως είναι η Οδηγία περί προστασίας δεδομένων, την Οδηγία για την προστασία του ιδιωτικού βίου και τις ηλεκτρονικές επικοινωνίες, τις Οδηγίες για τις αθέμιτες εμπορικές πρακτικές και τις καταχρηστικές ρήτρες συμβάσεων, την Οδηγία για τις εξ αποστάσεως πωλήσεις καθώς επίσης και την Οδηγία για τα δικαιώματα των καταναλωτών. Ακόμα, υπόκειται στους κανόνες και τις διατάξεις για την προστασία ενάντια στο ξέπλυμα χρημάτων (Casabona, 2014).

Ως τομέας παροχής υπηρεσιών, τα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια υπόκειται στους κανονισμούς σχετικά με την ελεύθερη κυκλοφορία των υπηρεσιών μέσα στην Ένωση οι οποίοι απαγορεύουν την ύπαρξη τυχόν περιορισμών όσον αφορά τους υπηκόους των Μελών-Κρατών που είναι εγκατεστημένοι σε Κράτος της Κοινότητας. Για την ακρίβεια, όπως διατυπώνεται στην υπόθεση Zeturf, “οποιοσδήποτε περιορισμός σχετικά με την παροχή τυχερών παιχνιδιών στο internet είναι περισσότερο εμπόδιο για τους φορείς που είναι εγκατεστημένοι έξω από το εν λόγω Κράτος-Μέλος, στο οποίο οι αποδέκτες επωφελούνται από τις υπηρεσίες. Ως αποτέλεσμα, αυτοί οι φορείς, σε σύγκριση με τους φορείς που έχουν την έδρα τους εντός του Κράτους-Μέλους, στερούνται ενός μέσου εμπορίας το οποίο είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό για την άμεση πρόσβαση σε αυτή την αγορά”. Παρόλα αυτά, μέσα στα τελευταία δεκαπέντε χρόνια η Ευρωπαϊκή Επιτροπή έχει φέρει μια σειρά υποθέσεων παράβασης ενώπιον του Ευρωπαϊκού Δικαστηρίου (ΕΔ) δυνάμει του Άρθρου 258 ΣΛΕΕ (Συνθήκη για την λειτουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης), ζητώντας από διάφορα μέλη της Ένωσης να αποδείξουν με ποιον τρόπο τα προστατευτικά και περιοριστικά εγχώρια καθεστάτα συνάδουν με την Ευρωπαϊκή νομοθεσία. Την προσοχή του ΕΔ έχουν τραβήξει πολλά διαφορετικά περιοριστικά μέτρα: η υποχρέωση του παρόχου τυχερών παιχνιδιών να διαμένει στην εθνική επικράτεια, είτε να λάβει τη νομική μορφή ανώνυμης εταιρίας, η απαγόρευση της προώθησης νόμιμα οργανωμένων τυχερών παιχνιδιών σε ένα άλλο κράτος-μέλος καθώς και της συλλογής στοιχημάτων μέσω του μεσάζοντα που είναι εγκατεστημένος σε άλλο κράτος μέλος ο περιορισμός στον αριθμό των αδειών και φορέων και μονοπώλια στην οργάνωση και την προώθηση τυχερών παιχνιδιών (Casabona, 2014).



Στον αντίποδα, τα κράτη-μέλη της ΕΕ, επικαλούμενα τους Ευρωπαϊκούς κανονισμούς που αναγνωρίζουν την νομιμότητα ορισμένων περιορισμών για λόγους δημόσιας πολιτικής, δημόσιας ασφαλείας ή δημόσιας υγείας, έχουν δικαιολογήσει τα εφαρμοσμένα περιοριστικά μέτρα ως μέτρα προστασίας των αποδεκτών της υπηρεσίας, διατήρησης της τάξεως στην κοινωνία, πρόληψης του εγκλήματος, και προστασίας των δημοσίων ηθών. Το ΕΔ, παρότι αναγνώρισε ότι τα κράτη-μέλη της ΕΕ έχουν τη διακριτική ευχέρεια να ρυθμίζουν τον τομέα των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών, έκρινε ότι για τις ρυθμιστικές ενέργειες αυτές πρέπει να υπάρχει μια «κόκκινη γραμμή», η οποία να καθορίζεται από κάποιες απαράβατες αρχές. Αρχικά, ο εθνικός νόμος δεν πρέπει να κάνει διακρίσεις, με την έννοια ότι τα Κράτη-Μέλη δεν θα πρέπει να λαμβάνουν ρυθμιστικά μέτρα που να είναι δυσμενή για τους αδειούχους παρόχους υπηρεσιών από κάποιο άλλο κράτος-μέλος της ΕΕ. Φυσικά, η διάκριση με βάση την εθνικότητα μπορεί να παρουσιαστεί σε διαφορετικές μορφές: από τις νομοθεσίες που αποκλείουν από την εθνική αγορά των τυχερών παιχνιδιών τους φορείς αυτούς που οι μετοχές τους είναι εισηγμένες στο χρηματιστήριο ως την διαφορετική φορολόγηση των τυχερών παιχνιδιών του εξωτερικού σε σχέση με τα εγχώρια. Παρόμοια, κρίθηκε ότι το προαπαιτούμενο για κάποιον αδειούχο – που προήλθε από την αυστριακή νομοθεσία – να διατηρεί το καταχωρημένο γραφείο του στην εθνική επικράτεια είναι μια διάκριση η οποία μπορεί να δικαιολογηθεί μόνο για λόγους δημόσιας πολιτικής, δημόσιας ασφαλείας ή δημόσιας υγείας. Είτε το συγκεκριμένο μέτρο θεωρείται διάκριση είτε όχι, το ΕΔ απαιτεί ανάλυση της αναλογικότητας. Κατά τη γνώμη του Γενικού Εισαγγελέα στην υπόθεση Gambelli επιβεβαιώνεται ότι η νομοθεσία πρέπει να “είναι δικαιολογημένη από επιτακτικούς λόγους που αφορούν το γενικό συμφέρον. Πρέπει να είναι κατάλληλη για την εξασφάλιση του στόχου τον οποίο επιδιώκει. Και τέλος, δεν πρέπει να ξεπερνά τα όρια του απαραίτητου για την επίτευξη του στόχου”. Ακολουθώντας αυτό το σκεπτικό, η ιταλική νομοθετική διάταξη– η οποία απαγορεύει τη συλλογή και την προώθηση αθλητικών στοιχημάτων χωρίς άδεια και εξουσιοδότηση, με την απειλή ποινικών κυρώσεων – κρίθηκε πως ήταν δυσανάλογη προς τον στόχο της, την προστασία των καταναλωτών. Αυτό αποφασίστηκε επειδή “(...) οι ποινικές κυρώσεις πρέπει να αποτελούν το ύστατο μέσο για ένα Κράτος-Μέλος, μόνο σε

περιπτώσεις στις οποίες άλλα μέτρα και μέσα αδυνατούν να προστατεύσουν τα σχετικά συμφέροντα (Casabona, 2014).

Με την ιταλική νομοθεσία οι παίκτες τυχερών παιχνιδιών, όχι μόνο στερούνται της δυνατότητας να χρησιμοποιήσουν τις υπηρεσίες παρόχων που είναι εγκατεστημένοι σε άλλο κράτος- μέλος, ακόμα και εάν ο ενδιαμέσος φορέας είναι έχει ως έδρα του την Ιταλία, αλλά επίσης κινδυνεύουν να υποστούν και ποινικές κυρώσεις”. Επιπλέον, οι εθνικοί περιορισμοί στην διάθεση ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών - οι οποίοι δεν συμβάλλουν στον περιορισμό των δραστηριοτήτων των τυχερών παιχνιδιών με συνέπεια και συστηματικότητα – έχουν κριθεί να είναι ασύμβατοι με την ελευθερία της εγκατάστασης και την ελευθερία της παροχής υπηρεσιών. Για παράδειγμα, στην υπόθεση Winner Wetten GmbH, το δημόσιο μονοπώλιο στα αθλητικά στοιχήματα που ίσχυε στην Βόρεια Ρηνανία-Βεστφαλία θεωρήθηκε ότι έρχεται σε αντίθεση με την ελευθερία στην παροχή υπηρεσιών, η οποία κατοχυρώνεται από το Άρθρο 49 ΕΚ. Για την ακρίβεια, ένα περιοριστικό μέτρο, όπως το εν λόγω μονοπώλιο, δεν μπορεί “να δικαιολογηθεί με αναφορές στον υποτιθέμενο στόχο της πρόληψης της σπατάλης μεγάλων χρηματικών ποσών σε τυχερά παιχνίδια και την καταπολέμηση του εθισμού σε αυτά, καθώς είναι αδιαμφισβήτητο το γεγονός ότι η συμμετοχή σε αθλητικά στοιχήματα προωθείται από τα εθνικούς οργανισμούς που έχουν την άδεια να διοργανώνουν τέτοιου είδους στοιχήματα και ως εκ τούτου, το εν λόγω μέτρο δε συμβάλλει στον περιορισμό των δραστηριοτήτων τυχερών παιχνιδιών με συνεπή και συστηματικό τρόπο” (Casabona, 2014).

Τέλος, και τα “ανοιχτά” συστήματα αδειών (στα οποία οποιοσδήποτε φορέας πληροί τις προϋποθέσεις του εκάστοτε εθνικού νόμου μπορεί να έχει πρόσβαση στην εθνική αγορά τυχερών παιχνιδιών) και τα “κλειστά” συστήματα αδειών (στα οποία προσφέρεται περιορισμένος αριθμός αδειών) πρέπει να διέπονται από την αρχή της διαφάνειας. Αυτό σημαίνει ότι κάθε πιθανός πάροχος έχει το δικαίωμα να γνωρίζει εκ των προτέρων (διατυπωμένες με ξεκάθαρο, ακριβή και σαφή τρόπο) όλες τις σχετικές με τις προϋποθέσεις και τους διαδικαστικούς κανόνες πληροφορίες. Ως εκ τούτου, το ΕΔ έκρινε αθέμιτη την απόφαση της ιταλικής κυβέρνησης να ανανεώσει τις υπάρχουσες άδειες χωρίς προσφυγή σε διαδικασία διαγωνισμού, με το σκεπτικό ότι δεν χορηγούνται

“προς όφελος κάθε ενδεχόμενου υποψηφίου, με τη δέουσα δημοσιότητα, έτσι ώστε να εξασφαλιστεί ότι η παραχώρηση υπηρεσιών θα ανοίξει στον ανταγωνισμό και ότι η αμεροληψία των διαδικασιών σύναψης συμβάσεων θα επανεξεταστεί” (Casabona, 2014).

4. Τι συμβαίνει με την νομοθετική προσέγγιση της ΕΕ για τα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια;

Σύμφωνα με την πιο πρόσφατη Ανακοίνωση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής προς ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο για τα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια “το είδος των προκλήσεων που προκύπτουν από την ανάπτυξη των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών και οι επιπτώσεις τους για κάθε κράτος- μέλος, δεν είναι εφικτό για τα κράτη- μέλη να αντιμετωπίσουν από μόνα τους αποτελεσματικά τις προκλήσεις αυτές και να προσφέρουν το καθένα ξεχωριστά μια σωστά ρυθμισμένη και επαρκώς ασφαλή υπηρεσία ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών» (Casabona, 2014).

Ός εκ τούτου, η Ανακοίνωση υπογραμμίζει τη σημασία που έχει η διοικητική συνεργασία ανάμεσα στα κράτη- μέλη (όπως επίσης ανάμεσα στην ΕΕ και άλλες χώρες) για την ανταλλαγή γενικών πληροφοριών, τις καλύτερες πρακτικές, και την ανταλλαγή προσωπικών δεδομένων σε συμμόρφωση με τους εθνικούς και ευρωπαϊκούς νόμους για την προστασία των προσωπικών δεδομένων. Όπως έχει επισημανθεί, “αναμένεται να φανεί εάν αυτή η μορφή συνεργασίας θα πρέπει να επεκταθεί στην δημιουργία πανευρωπαϊκών αποκλεισμών και/ή μαύρων λιστών (ενδεχομένως και παικτών και φορέων), την καθιέρωση διεθνών ενοποιήσεων ρευστότητας, ή την εναρμόνιση των ελάχιστων προτύπων για την προστασία των καταναλωτών” (Lycka, 2013) ακόμα, η Επιτροπή προτείνει την σύσταση ρυθμιστικών αρχών για τα τυχερά παιχνίδια με ξεκάθαρες και εξειδικευμένες αρμοδιότητες, που θα είναι ικανές να εφαρμόσουν ένα αποτελεσματικό σύστημα επιβολής: είτε με αποτρεπτικά μέτρα (στοχεύοντας στη μείωση της αρχικής επαφής των πολιτών με διασυννοριακές υπηρεσίες ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών), είτε με μέτρα αντιμετώπισης (εμποδίζοντας τις πληρωμές και περιορίζοντας την πρόσβαση σε μη εξουσιοδοτημένους ιστοχώρους ηλεκτρονικών παιχνιδιών). Μια πιο προσεκτική ανάγνωση της Ανακοίνωσης αυτής αποκαλύπτει ότι η Ευρωπαϊκή Επιτροπή αποφάσισε να μην επιλέξει καμία από τις

κύριες ρυθμιστικές επιλογές όσον αφορά τα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια σε ευρωπαϊκό πλαίσιο: αμοιβαία αναγνώριση ή εναρμόνιση. Με την πρώτη, ένας φορέας εκμετάλλευσης τυχερών παιχνιδιών, όντας σε συμμόρφωση με τους κανονισμούς της χώρας του, θα έχει την ελευθερία να προσφέρει υπηρεσίες σε όλα τα κράτη- μέλη, καθώς θα έχει εγκατασταθεί ένα σύστημα αμοιβαίας αναγνώρισης εθνικών εγκρίσεων και αδειών σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Διαφορετικά, η στρατηγική εναρμόνισης θα σήμαινε ένα κοινό σύνολο ευρωπαϊκών νόμων που θα αντικαταστήσουν όλες τις διαφορετικές εθνικές ρυθμιστικές λύσεις. Μπορεί να υποστηριχθεί ότι η Επιτροπή προτίμησε να υιοθετήσει μια λειτουργική προσέγγιση, επιδιώκοντας την καλύτερη επιλογή μέσω της προώθησης μιας πιο δυνατής διοικητικής συνεργασίας και την εγκαθίδρυση αμοιβαίας εμπιστοσύνης ανάμεσα στα Κράτη Μέλη της Ένωσης (Casabona, 2014)..

##### 5. Προς νέες ρυθμιστικές λύσεις

Παρατηρώντας ολόκληρο το φαινόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από μία αφ' υψηλού προσέγγιση, είναι ξεκάθαρο ότι οι απορρέουσες προβληματικές πτυχές ξεπερνούν κατά πολύ τα ζητήματα της απαγόρευσης ή της εξουσιοδότησης των παραδοσιακών ρυθμιστικών προσεγγίσεων. Το ευρωπαϊκό πανόραμα αποκαλύπτει υποβόσκουσες εντάσεις ανάμεσα στα κράτη- μέλη και την ευρωπαϊκή κοινότητα, ανάμεσα σε εθνικά προνόμια που απορρέουν από την αρχή της επικουρικότητας και τον νόμο της Ένωσης που είναι σε συμφωνία με την αρχή της ελευθερίας στην παροχή υπηρεσιών και τη νομολογία του ΕΔ που αφορά τα όρια στη διακριτική ευχέρεια των Μελών. Ωστόσο, η συρρίκνωση της κρατικής κυριαρχίας λόγω μάκρο-περιφεριακής επιρροής (όπως συμβαίνει στην ΕΕ) δεν αποδίδει την πλήρη εικόνα των περιπλοκών αυτού του πεδίου (Casabona, 2014).

Αρχικά, κάθε πιθανή λύση θα πρέπει να δοκιμαστεί, ανεξάρτητα από το περιεχόμενο της, υπό το πρίσμα της τεχνολογικής πραγματικότητας και των ιδιαιτεροτήτων που παρουσιάζει το Internet, κάτι που θα μπορούσε να υποστηρίξει, ή αντίθετα να υπονομεύσει κάθε πιθανή νομοθετική λύση. Για την ακρίβεια, είναι πολύ εύκολο να παρουσιαστούν αποδείξεις ότι οποιοσδήποτε έξυπνος και τεχνολογικά ικανός έφηβος είναι σε θέση να παρακάμψει τους εθνικούς εφαρμοσμένους περιορισμούς, απλά χρησιμοποιώντας κάποια «κόλπα» που θα του επιτρέψουν να έχει πρόσβαση σε αυτούς

τους ιστοχώρους που προσφέρουν μεγαλύτερα κέρδη, καλύτερες πιθανότητες, κτλ. Έχοντας αυτό υπόψη, το σημείο-κλειδί σε αυτή την υπόθεση είναι όχι μόνο οι νομοθετικές επιλογές κάθε χώρας πάνω στο ζήτημα, αλλά επίσης και πιο σημαντικά εάν η ανωτερότητα των κρατών στην επιβολή κανόνων για τα τυχερά παιχνίδια στον «απτό» κόσμο, είναι επαρκής και στην περίπτωση του Internet, κάτι μη απτό και που ξεπερνά τους συννοριακούς περιορισμούς σε παγκόσμιο επίπεδο. Φαίνεται πως το Internet προκαλεί την νομοθετική κυριαρχία με τους ιδιαίτερους νόμους που το διέπουν, ένα είδος ηλεκτρονικών νόμων, με την έννοια των τεχνικών κανόνων και τεχνολογικών τεχνασμάτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, ανεξάρτητα από οποιαδήποτε νομοθεσία. Ακόμα, στο όλο θέμα προστίθενται και προβληματισμοί που απορρέουν από το Διεθνές Εμπορικό Δίκαιο και τη δυναμική του διεθνούς εμπορίου. Όπως και άλλες πολυεθνικές επιχειρήσεις, οι φορείς των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών συνεχώς αναζητούν για την περιοχή ή την τοποθεσία που τους προσφέρει τους περισσότερο ευνοϊκούς νόμους (πρωτίστως σε επίπεδο φορολογίας και κόστους αδειοδότησης) για να εγκαταστήσουν τις επιχειρήσεις τους. Όσο για το γνωστό επιχειρηματικό μοντέλο μιας μητρικής εταιρίας με πολλές θυγατρικές, η οντότητα που παρέχει και κανονίζει την λειτουργία της ηλεκτρονικής πλατφόρμας μπορεί να μην είναι κατ' ανάγκη η ίδια οντότητα που συναλλάσσεται με τους παίκτες σε επίπεδο πληρωμών για την συμμετοχή στα τυχερά παιχνίδια και την απόδοση των κερδών (Casabona, 2014).

Η ηλεκτρονική πλατφόρμα μπορεί επίσης να πάρει άδεια και να ξεκινήσει τη λειτουργία της υπό διαφορετική δικαιοδοσία, στην οποία ο φορέας να διατηρεί τη νόμιμη κατοικία του και το καταχωρημένο γραφείο του. Ταυτόχρονα όμως, τα συμβόλαια για τα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια ακολουθούν την ίδια λογική και δυναμική με τις παγκόσμια καθιερωμένες διαδικασίες σύναψης συμβολαίων: εξετάζονται διάφορα συμβόλαια τυχερών παιχνιδιών, συνήθως προκύπτει ένα κοινό πλαίσιο με κοινούς ή παρόμοιους όρους και προϋποθέσεις σε παγκόσμιο επίπεδο με ελάχιστες διαφορές οι οποίες σχετίζονται περισσότερο με τη συγκεκριμένη στρατηγική ενός συγκεκριμένου πολυεθνικού οικονομικού φορέα και λιγότερο με τις ιδιαιτερότητες κάποιου συγκεκριμένου νομικού συστήματος. Ο συνδυασμός όλων των παραπάνω σημείων φαίνεται να αποκαλύπτει μία όχι ιδιαίτερα συγκεκριμένη τάση για την τήρηση απόστασης από τυχόν δικαιοδοσίες και συγκεκριμένες νομικές παραδόσεις, άρα και από

την νομική κυριαρχία των κρατών. Έχοντας όλα αυτά κατά νου, δημιουργείται έντονα η ανάγκη για διάλογο ανάμεσα στις δημόσιες αρχές και τα ενδιαφερόμενα μέλη: η βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών στο σύνολο της (όχι μόνο οι φορείς αλλά ακόμα οι πάροχοι πληροφορικής και οι ενώσεις καταναλωτών) μπορεί να έχει έναν αποφασιστικό ρόλο στην διαμόρφωση πιο αποτελεσματικών, διασυνοριακών ρυθμιστικών στρατηγικών και περισσότερο αποτελεσματικών μέτρων επιβολής των στρατηγικών αυτών (Casabona, 2014).

### ***2.3.1 ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΕΘΝΙΚΩΝ ΡΥΘΜΙΣΤΙΚΩΝ ΠΛΑΙΣΙΩΝ ΜΕ ΤΗΝ ΕΕ***

Το πρόβλημα που συναντάται συχνά στην πολιτικές της ΕΕ είναι η ποικιλομορφία των εθνικών πολιτικών επί του θέματος που διακυβεύεται. Έτσι και στην περίπτωση των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, η νομοθεσία στα κράτη μέλη διαφέρει από μέλος σε μέλος, με λίγα από αυτά να απαγορεύουν την προσφορά διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, είτε πρόκειται για απαγόρευση όλων των παιχνιδιών είτε ορισμένων, όπως το πόκερ και τα παιχνίδια των καζίνο. Μερικές ευρωπαϊκές χώρες βρίσκονται υπό καθεστώς μονοπωλίου προσφοράς υπηρεσιών διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, με τα παιχνίδια αυτά να παρέχονται από δημόσιο φορέα ελεγχόμενο από το κράτος ή από ιδιωτικό φορέα βάσει αποκλειστικού δικαιώματος. Αποτελεί βέβαια πρόοδο πως όλο και περισσότερα κράτη μέλη καθιερώνουν συστήματα αδειοδότησης που επιτρέπουν σε περισσότερους από ένα φορείς να προσφέρουν υπηρεσίες στην αγορά.

Λόγω της γοργής εξέλιξης στην μορφή των υπηρεσιών που αφορούν τα εν λόγω τυχερά παιχνίδια, πολλά κράτη μέλη επανεξέτασαν τη νομοθεσία τους ώστε να αντιμετωπίσουν τις κοινωνικές, τεχνολογικές και ρυθμιστικές προκλήσεις που προκαλούν οι νέες αυτές μορφές, στην αγορά τους. Οι εν λόγω ρυθμιστικές τροποποιήσεις οδήγησαν, κατά τα τελευταία έτη, σε αύξηση της προσφοράς των υπηρεσιών από τους εγκεκριμένους φορείς σε ένα κράτος μέλος της ΕΕ και σε σημαντικές διαφορές στις εθνικές νομοθεσίες. Μια ακόμη προβληματική που προέκυψε από τα παραπάνω είναι πως αναπτύχθηκαν επίσης διασυνοριακές προσφορές, που συχνά δεν είχαν εγκριθεί από τους εθνικούς κανόνες του κράτους μέλους αποδέκτη. Ως αποτέλεσμα, η συμμόρφωση των εν λόγω εθνικών κανόνων με τη Συνθήκη αμφισβητήθηκε ενώπιον εθνικών δικαστηρίων

και υπήρξε επακόλουθη παραπομπή ως προς την ερμηνεία της νομοθεσίας της ΕΕ, στο Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Όπως γίνεται φανερό από τα παραπάνω, τα εθνικά ρυθμιστικά συστήματα πρέπει να τηρούν την νομοθεσία της ΕΕ. Η ΕΕ με τη σειρά της, παρείχε αποφάσεις μέσω του Δικαστηρίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης ως προς τις γενικές κατευθύνσεις σχετικά με την ερμηνεία των θεμελιωδών ελευθεριών της εσωτερικής αγοράς στον τομέα των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών. Είναι σημαντικό να τονίσουμε πως για τις αποφάσεις αυτές, λήφθηκε υπόψη ο ειδικός χαρακτήρας των δραστηριοτήτων των τυχερών παιχνιδιών, έτσι ώστε να μπορέσουν τα εθνικά δικαστήρια να αξιολογήσουν τις περιστάσεις υπό τις οποίες δικαιολογούνται περιοριστικοί εθνικοί νόμοι για τα τυχερά παιχνίδια για λόγους που αφορούν το γενικό συμφέρον.

Πιο συγκεκριμένα, το Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης έχει αποφανθεί πως η παροχή και η χρήση διασυννοριακών προσφορών τυχερών παιχνιδιών είναι οικονομική δραστηριότητα που εμπίπτει στο πεδίο των θεμελιωδών ελευθεριών της ΣΛΕΕ. Κατ' αναλογία, το άρθρο 56 της ΣΛΕΕ απαγορεύει τους περιορισμούς στην ελευθερία παροχής υπηρεσιών προς αποδέκτες ευρισκόμενους σε άλλα κράτη μέλη. Διαπιστώθηκε λοιπόν πως οι εθνικοί κανόνες οι οποίοι απαγορεύουν την παροχή των υπηρεσιών τυχερών παιχνιδιών που επιτρέπονται σε άλλα κράτη μέλη, περιορίζουν την ελευθερία στους μόνιμους κατοίκους να λαμβάνουν μέσω του Διαδικτύου υπηρεσίες που προσφέρονται σε άλλα κράτη μέλη ενώ περιορίζουν επίσης την ελευθερία των φορέων παροχής υπηρεσιών που είναι εγκατεστημένοι σε άλλα κράτη μέλη να παρέχουν υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών.

Γίνεται λοιπόν φανερό, πως τα κράτη μέλη μπορούν να παρεμποδίσουν ή να περιορίσουν τη διασυννοριακή προσφορά όλων ή ορισμένων υπηρεσιών διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών με βάση στόχους δημόσιου συμφέροντος που επιδιώκουν να προστατεύσουν σε σχέση με τα τυχερά παιχνίδια. Σε γενικές γραμμές, οι εθνικοί κανόνες που σχετίζονται με τον διαδικτυακό τζόγο, εστιάζονται κυρίως στους στόχους της προστασίας των καταναλωτών, συγκεκριμένα στην πρόληψη του εθισμού στα τυχερά παιχνίδια, στην προστασία των ανηλίκων και στην πρόληψη εγκλημάτων και απάτης. Αν και τα κράτη μέλη είθισται να προβάλλουν θεμιτούς λόγους για να

περιορίσουν τις διασυνοριακές υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών, οφείλουν ακόμη να αποδείξουν την καταλληλότητα και την αναγκαιότητα του σχετικού μέτρου, ειδικότερα όσον αφορά στην ύπαρξη προβλήματος που συνδέεται με διακυβευόμενο στόχο δημόσιου συμφέροντος και με τη συμβατότητα του ρυθμιστικού συστήματος. Με πιο απλά λόγια, τα κράτη μέλη πρέπει να αποδείξουν ότι επιδιώκουν την επίτευξη των στόχων δημοσίου συμφέροντος που επέλεξαν ελεύθερα κατά συνεκτικό και συστηματικό τρόπο και δεν πρέπει να λαμβάνουν ή να διευκολύνουν ή ακόμη και να ανέχονται μέτρα που θα μπορούσαν να εμποδίσουν την επίτευξη των παραπάνω στόχων.

Πιο πρόσφατα, η Επιτροπή προχώρησε στην εξέταση υποθέσεων «επί παραβάσει» κατά πολλών κρατών μελών, υποθέσεις που παραμένουν υπό εξέταση μέχρι και σήμερα. Ακόμη, εκκρεμεί και ένας μεγάλος αριθμός καταγγελιών στον τομέα των τυχερών παιχνιδιών με βάση τα άρθρα 49 ή/και 56 της ΣΛΕΕ για τις οποίες η Επιτροπή θα βασιστεί στις λεπτομερείς πραγματολογικές πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν στη διαβούλευση στο πλαίσιο της πράσινης βίβλου καθώς και στην πρόσφατη νομολογία του Δικαστηρίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης ώστε να αξιολογήσει τις εθνικές νομοθεσίες ως προς τις εκκρεμείς υποθέσεις παράβασης και τις καταγγελίες.

Η εν λόγω αξιολόγηση έχει ως βασικό της στόχο να ξεκαθαρίσει αν υπάρχει συνοχή ανάμεσα στις εθνικές πολιτικές των κρατών μελών για τα τυχερά παιχνίδια, ειδικά όσον αφορά τις ρυθμιστικές προσεγγίσεις για τις προσφορές σε απευθείας σύνδεση και χωρίς απευθείας σύνδεση του ίδιου τύπου παιχνιδιών καθώς και για παιχνίδια με σαφώς συγκρίσιμο βαθμό κινδύνου όσον αφορά την απάτη και/ή την προστασία των καταναλωτών. Ακόμη, η Επιτροπή αξιολογεί με ιδιαίτερη έμφαση στη διαφάνεια και στη μη εισαγωγή διακρίσεων των συστημάτων αδειοδότησης καθώς και στην αναλογικότητα των όρων αδειοδότησης.

Κατά τον χρόνο της σχετικής από μέρους της Επιτροπής ανακοίνωσης, η ίδια κάλεσε τα κράτη μέλη να την ενημερώσουν για τις πιο πρόσφατες τροποποιήσεις της σχετικής νομοθεσίας τους. Ιδιαίτερα για τα κράτη μέλη για τα οποία εκκρεμεί διαδικασία παράβασης ή καταγγελία, αυτά θα κληθούν να παράσχουν νομικά και πραγματολογικά επικαιροποιημένα στοιχεία για να μπορέσει η Επιτροπή να ολοκληρώσει την αξιολόγησή της για τη συμμόρφωση με την νομοθεσία της Ένωσης.



Ακόμη, η Επιτροπή βρίσκεται σε θέση εάν κριθεί απαραίτητο, να αναλάβει δράση για την εφαρμογή των σχετικών διατάξεων της Συνθήκης για τυχόν εθνικούς κανόνες που δεν είναι συμβατοί με την νομοθεσία της Ένωσης, κρίνοντας πάντα με βάση τη πρόσφατη νομολογία του Δικαστηρίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Τέλος, η συμβατότητα των σχεδίων εθνικής νομοθεσίας για τα τυχερά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση με τη νομοθεσία της Ένωσης θα συνεχίσει να αξιολογείται στο πλαίσιο της καλούμενης διαδικασίας κοινοποίησης<sup>6</sup>. Σύμφωνα με διακήρυξή της, η Επιτροπή πρόκειται «να επιταχύνει την ολοκλήρωση της αξιολόγησης των εθνικών διατάξεων στις εκκρεμείς υποθέσεις παράβασης και καταγγελίες και να λάβει μέτρα για την εφαρμογή των κανόνων, εφόσον είναι αναγκαίο».

### ***2.3.2 ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΟΠΤΕΙΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΩΝ***

Η επιτυχής διασφάλιση της εφαρμογής και εκτέλεσης των πολιτικών της Ένωσης για τα τυχερά παιχνίδια σε εθνικό και ενωσιακό επίπεδο, απαιτεί την ύπαρξη αρμόδιων ρυθμιστικών αρχών σε κάθε κράτος μέλος ξεχωριστά. Οι αρμόδιες αυτές αρχές, θα συνεργάζονται με τις αρχές σε άλλα κράτη μέλη και θα χρησιμοποιούν όλα τα διαθέσιμα αποτελεσματικά μέσα για την εφαρμογή των κανόνων.

Σημαντικό είναι να αναφερθεί πως κάποιες από τις πρωτοβουλίες που αναφέρονται στην παρούσα ανακοίνωση εμπλέκουν στις διαδικασίες τους, την επεξεργασία δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα. Σύμφωνα με το κεκτημένο της ΕΕ, τα κράτη μέλη οφείλουν να διασφαλίζουν τη τήρηση προστασίας των δεδομένων<sup>7</sup> και για αυτό, ο ορισμός των ειδικών στόχων της επεξεργασίας δεδομένων οφείλει να είναι ξεκάθαρος ώστε να διασφαλιστεί η ποιότητα και η ελαχιστοποίηση των δεδομένων και η τήρηση άλλων απαιτήσεων για την προστασία τους.

Ο λόγος που το διαδικτυακά στοίχημα είναι τόσο δημοφιλές, είναι πως επιτρέπει στον χρήστη να παρακολουθεί τη ροή που αλλάζει σε πραγματικό χρόνο και του δίνει έτσι τη

---

<sup>12</sup> Οδηγία 98/34/ΕΚ για την καθιέρωση μιας διαδικασίας πληροφόρησης στον τομέα των τεχνικών προτύπων και κανονισμών, όπως τροποποιήθηκε με την οδηγία 98/48/ΕΚ.

<sup>7</sup> Οδηγία 95/46/ΕΚ για την προστασία των φυσικών προσώπων έναντι της επεξεργασίας δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα και για την ελεύθερη κυκλοφορία των δεδομένων αυτών, βλέπε τη μεταρρύθμιση της προστασίας δεδομένων και τη δέσμη μέτρων για τη μεταρρύθμιση που εγκρίθηκαν από την Επιτροπή στις 25 Ιανουαρίου 2012: [HTTP://EC.EUROPA.EU/JUSTICE/NEWSROOM/DATA-PROTECTION/NEWS/120125\\_EN.HTM](http://ec.europa.eu/justice/newsroom/data-protection/news/120125_en.htm)

δυνατότητα να προσαρμόσει τις επιλογές του και να αλλάξει τις αποφάσεις του (το στοίχημα) αποφέροντάς του ενδεχομένως μεγάλα κέρδη. Η ορολογία που χρησιμοποιείται και είναι και η πλέον διαδεδομένη, είναι το «live στοίχημα» και προτιμάται πια περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη στοιχηματική μορφή στον χώρο των αθλημάτων.

Ο δεύτερος λόγος που καθιστά το live στοίχημα τόσο δημοφιλές, είναι πως προσφέρει τη δυνατότητα στον χρήστη να τοποθετήσει στοιχήματα σε σχεδόν κάθε είδος σπορ στον πλανήτη από όποια χώρα κι αν αυτό προέρχεται. Μόνος περιορισμός προς το παρόν, είναι τα στοίχημα για τα πολιτικά και οικονομικά γεγονότα εκτός των ορίων της χώρας.

Το αθλητικό στοίχημα είναι συνυφασμένο πια με την αθλητική δραστηριότητα και εφόσον η αθλητική δραστηριότητα με τη σειρά της είναι συνυφασμένη με την ανθρώπινη καλλιέργεια και διασκέδαση, μπορούμε να πούμε με ασφάλεια πως το αθλητικό στοίχημα θα υπάρχει για πολλές ακόμη γενιές.

## **2.4 ΤΙ ΙΣΧΥΕΙ ΑΠΟ ΤΟ 2011 ΚΑΙ ΕΠΕΙΤΑ**

Τον Ιανουάριο του 2011, το ελληνικό υπουργείο Οικονομικών ολοκληρώνει την σύνταξη ενός ενημερωτικού σημειώματος για το προτεινόμενο σχέδιο νόμου σχετικά με την ρύθμιση των τυχερών παιχνιδιών και εκτιμά πως περισσότεροι από 250 διαδικτυακοί τόποι στοιχηματισμού, έως και 20 χιλιάδες ηλεκτρονικές μηχανές ψυχαγωγικών παιχνιδιών περιορισμένου κέρδους και έως και 150 χιλιάδες ηλεκτρονικοί υπολογιστές που παρέχουν παράνομα τυχερά παιχνίδια (φρουτάκια) βρίσκονται σε λειτουργία.

Όπως αναφέρεται σε δημοσιεύματα, ο τζίρος που προκύπτει από αυτήν την παράνομη ουσιαστικά δραστηριότητα ανέρχεται σε περισσότερα από 4 δισ. ευρώ, και για να αντιμετωπιστεί η κατάσταση αυτή προτάθηκε η προκήρυξη 15-50 αδειών, έπειτα από πλειοδοτικό διαγωνισμό. Για να υπάρχει μια ρεαλιστική εικόνα των μεγεθών, ουσιαστικά προβλέπονταν έσοδα πάνω από 1 δισ. ευρώ σε διάστημα 2-3 ετών, ποσό που αντιστοιχεί στο ένα τρίτο της περικοπής των μισθών και των συντάξεων.

Την ακόλουθη χρονιά, το Υπ. Οικονομικών σχεδίασε ένα μεταβατικό καθεστώς, σύμφωνα με το οποίο δίνονταν η δυνατότητα σε εταιρείες διαδικτυακού στοιχηματισμού να αδειοδοτηθούν προσωρινά, υπό την προϋπόθεση πως αυτές ήταν εγκατεστημένες σε χώρες μέλη της ΕΕ και διέθεταν ήδη άδειες λειτουργίας από τις σχετικές αρμόδιες αρχές αυτών των χωρών, σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία της ΕΕ. Ως αποτέλεσμα, οι εταιρείες αυτές δεν διέκοψαν τη λειτουργία τους ως προς τη δυνατότητα να δέχονται διαδικτυακά στοιχήματα από Έλληνες, υπό τον όρο πως απέδιδαν αναδρομικά φόρους για την προηγούμενη τριετία λειτουργίας τους. Με αυτήν την κίνηση, αυτό που πραγματικά συνέβη, ήταν να «εκδιωχθούν» πολυεθνικές εταιρείες διαδικτυακού στοιχήματος από την ελληνική αγορά, ενώ αυτές που εν τέλει παρέμειναν στην χώρα και λειτουργούν, υπάγονται σήμερα στο μεταβατικό στάδιο της προσωρινής αδειοδότησης. Αυτές είναι οι προαναφερθείσες 24, από τις οποίες, μερικές δεν παρουσίαζαν καν δραστηριότητα κατά τα τελευταία τρία χρόνια και άρα δεν ήταν υποχρεωμένες να καταβάλουν φόρους. Το καθεστώς της προσωρινής αδειοδότησης ισχύει έως σήμερα (2017) με το μεγαλύτερο ποσοστό αυτών των εταιρειών να εδρεύει στην Μάλτα.

Το Υπ. Οικονομικών αναφέρει πως *«υπάρχουν 24 εταιρείες με προσωρινό ΑΦΜ στο Διαδίκτυο που φορολογούνται κατά δήλωσή τους, το 2012 και το 2013 με μηδέν φόρους και το 2014 με 40 εκατομμύρια ευρώ»*, μέσω δημόσιας δήλωσης, του πρόεδρου της Ένωσης Επαγγελματιών Πρακτόρων ΟΠΑΠ Αττικής, Γιώργου Πουλημά. Ακόμη, τον Μάιο του 2015, ο τότε Υπ. Οικονομικών, Γιάννης Βαρουφάκης, είχε εκδηλώσει τη βούλησή του για την εκπόνηση ενός σχεδίου που θα εστίαζε στην φορολόγηση του διαδικτυακού στοιχήματος αναφέροντας χαρακτηριστικά πως *«ο χώρος θυμίζει το τηλεοπτικό τοπίο, καθώς υπάρχουν 24 επιχειρήσεις διαδικτυακού στοιχήματος που λειτουργούν ως offshore με προσωρινές άδειες»*. Ωστόσο, οι εξαγγελίες του δεν έγιναν πραγματικότητα και το προσωρινό καθεστώς που ξεκίνησε το 2012, εξακολουθεί να ισχύει έως και σήμερα.

Όσον αφορά το ρυθμιστικό πλαίσιο για την Ελλάδα, η Ε.Ε.Ε.Π. (Επιτροπή Εποπτείας και Ελέγχου Παιγνίων), αποτελεί την αρμόδια Αρχή για την εποπτεία και τον έλεγχο των παιγνίων που διεξάγονται στην Ελληνική Επικράτεια. Η εποπτεία της αφορά και

την εγκατάσταση μηχανημάτων τυχερών παιγνίων αλλά και τη διαδικτυακή δραστηριότητα αυτών. Η Επιτροπή αυτή ορίζει τις προϋποθέσεις και τις διαδικασίες ώστε να διενεργούνται αποτελεσματικοί έλεγχοι στην αγορά των παιγνίων, διασφαλίζοντας ταυτόχρονα τη διαφάνεια σε όλα τα στάδια του ελέγχου.

Πιο συγκεκριμένα, η διαδικασία αδειοδότησης διαδικτυακών εταιρειών στοιχημάτων ορίζεται στα άρθρα 45-50 του Ν. 4002/2011 (ΦΕΚ Α 180), όπως ισχύει σήμερα (2017) μετά τις τροποποιήσεις του Ν. 4141/2013 και Ν. 4261/2014 και εκκινεί από την προκήρυξη δημόσιου διαγωνισμού. Με βάση τον Νόμο αυτό, η αδειοδότηση οφείλει να περνά από τα παρακάτω βασικά στάδια:

Καθώς το διαδικτυακό στοίχημα στην Ελλάδα ρυθμίζεται αποκλειστικά από το Ελληνικό Κράτος και παρέχεται μόνο μέσω συγκεκριμένων αδειοδοτήσεων, μπορούμε συνοπτικά να παρουσιάσουμε την διαδικασία ως εξής: Ο αρμόδιος Υπουργός Οικονομίας εκδίδει απόφαση περί της παροχής αδειών, μετά από την προκήρυξη δημόσιου διαγωνισμού. Στην περίπτωση που ο συνολικός αριθμός των αδειών που συμπεριλαμβάνονται στην προκήρυξη δεν κατακυρωθεί, οι άδειες που απομένουν περιλαμβάνονται σε νέα προκήρυξη μετά από ένα χρόνο. Η κάθε άδεια για παροχή διαδικτυακών στοιχηματικών υπηρεσιών ισχύουν για πέντε (5) έτη μετά την προκήρυξη και ο κάθε πάροχος δεν μπορεί να λάβει περισσότερες από μια άδειες. Ακόμη, οι άδειες είναι προσωπικές και δεν μεταβιβάζονται ενώ απαγορεύεται αυστηρά η υπεκμίσθωση ή η από κοινού χρήση της χορηγηθείσας άδειας.

Σημαντικό είναι να αναφέρουμε πως μέχρι σήμερα, η ως παραπάνω διαδικασία αδειοδότησης δεν έχει τεθεί υπό λειτουργία λόγω έλλειψης της απαραίτητης απόφασης του Υπουργού Οικονομικών. Μέχρι να εκδοθεί η απόφαση, βρίσκεται σε ισχύ το μεταβατικό καθεστώς του Άρθρου 50 παρ. 12 του Ν. 4002/2011 αι άρα ο τυχόν ενδιαφερόμενος θα πρέπει να περιμένει την έκδοση της παραπάνω απόφασης για να προκηρυχτεί ακολούθως και ο διαγωνισμός. Θα πρέπει ακόμη να σημειωθεί πως αν ένας πάροχος έχει αποκτήσει άδεια από άλλο κράτος μέλος της Ε.Ε., μπορεί νόμιμα να λειτουργεί και στην Ελλάδα, εφόσον συμμορφώνεται με τις αντίστοιχες φορολογικές υποχρεώσεις (πρακτική που συχνά συναντάται στον χώρο των στοιχηματικών εταιρειών

του διαδικτύου) και εντός αυτού του μεταβατικού πλαισίου, εάν είχε υποβάλλει την αίτηση ένταξης μέχρι την 31.12.2011.

Για το Ελληνικό παράδειγμα, οι εταιρείες που υπέβαλαν σχετική αίτηση και εντάχθηκαν τελικώς στο παραπάνω καθεστώς, ήταν συνολικά είκοσι τέσσερις (24) και αποτελούν τις μόνες που μπορούν να παρέχουν τις υπηρεσίες τους στην Ελλάδα, σύμφωνα με τη σχετική διαδικτυακή ανάρτηση της ανακοίνωσης του Υπουργείου Οικονομικών.

Αντίθετα, η μη αδειοδοτημένη παροχή υπηρεσιών τυχερών παιγνίων μέσω του διαδικτύου επιφέρει αυστηρές διοικητικές και ποινικές κυρώσεις στους παρόχους που διεξάγουν τα παίγνια, στους διαφημιστές των μη αδειοδοτημένων υπηρεσιών τους, στις εταιρείες παροχής υπηρεσιών διαδικτύου (Internet Service Providers - ISPs) που δεν διακόπτουν την πρόσβαση στους μη αδειοδοτημένους ιστότοπους καθώς και στα πιστωτικά ιδρύματα ή τα ιδρύματα πληρωμών εφόσον επιτρέπουν την μεταφορά χρημάτων μεταξύ των λογαριασμών των παικτών και των λογαριασμών των παρόχων υπηρεσιών τυχερών παιγνίων.

Σύμφωνα με την απόφαση 163/5/9-7-2015 (της 19.08.2015) της Ε.Ε.Ε.Π. που αφορά τις Αρχές Υπεύθυνου Παιχνιδιού με στόχο να διασφαλιστεί πως κάθε δραστηριότητα στον τομέα των Παιγνίων ασκείται με κοινωνικά υπεύθυνο τρόπο και προκειμένου να ελαχιστοποιηθούν οι αρνητικές συνέπειες που μπορεί να επιφέρει η μη ορθή συμμετοχή στα Παίγνια, το άρθρο 3 αναφέρει ρητώς ότι *«Οι Αρχές Υπεύθυνου Παιχνιδιού αναφέρονται και διέπουν όλα τα Παίγνια. Αφορούν τους κατόχους άδειας, όσους εκμεταλλεύονται Παίγνια, τους Παρόχους, τους Παίκτες, τους παρόχους υπηρεσιών τηλεφωνίας και διαδικτύου (ISPs), τους διαφημιστές και κάθε εμπλεκόμενο στην αγορά των Παιγνίων»*.

Σε ενωσιακό επίπεδο, η ΕΕ έχει ζητήσει από τα Κράτη Μέλη να διεξάγονται πιο αυστηροί έλεγχοι στον χώρο των τυχερών παιχνιδιών, πρόθεση που αποδεικνύεται και από τη πρόσφατη 4η Οδηγία (2015/849) του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της ΕΕ *«για την πρόληψη της νομιμοποίησης εσόδων από παράνομες δραστηριότητες και της χρηματοδότησης της τρομοκρατίας μέσω του οικονομικού συστήματος»*, η οποία πρέπει να ενσωματωθεί στο εθνικό δίκαιο των Κρατών Μελών

της. Ο λόγος που ο χώρος των παιγνίων τυγχάνει ιδιαίτερης προσοχής, είναι επειδή «θεωρείται πηγή ανησυχίας για τη νομιμοποίηση εσόδων από εγκληματικές ενέργειες».

Αλλαγές στη νομοθεσία του διαδικτυακού στοιχήματος και καζίνο στην Ελλάδα, έλαβαν χώρα το 2011. Έκτοτε, ο διαδικτυακός στοιχηματισμός ρυθμίστηκε με βάση τη νομοθεσία που συντάχθηκε το καλοκαίρι του 2011 και εκδόθηκε τον Αύγουστο του ίδιου έτους και αφορά στην έκδοση προσωρινών αδειών σε 24 παρόχους στοιχηματικών υπηρεσιών μέσω διαδικτύου.

Με βάση λοιπόν, την εγκύκλιο 1248/13.12.2011, οι νόμιμες στοιχηματικές εταιρείες έχουν ενταχθεί σε ένα προσωρινό καθεστώς και βασίζονται νομικά στη παράγραφος 12 του άρθρου 50 του 4002/2011 ενώ ο αρμόδιος φορέας για τον οικονομικό έλεγχο αυτών των 24 διαδικτυακών στοιχηματικών εταιρειών είναι το Υπουργείο Οικονομικών. Από φορολογικής άποψης, οι εταιρείες αυτές καλούνται να αποδώσουν το 35% των μικτών εσόδων, σε αντίθεση με άλλα ευρωπαϊκά κράτη όπου ο μέσος όρος κυμαίνεται γύρω στο 20 – 25%, καθιστώντας την χώρα μας έναν «ακριβό» προορισμό για στοιχηματικές εταιρείες. Από την πλευρά της εμπορικής επικοινωνίας του διαδικτυακού στοιχήματος και της ορθής συμπεριφοράς των εταιρειών, αρμόδια είναι η Επιτροπή Ελέγχου και Εποπτείας Παιγνίων γνωστή ως ΕΕΕΠ.

## **2.5 Η ΡΥΘΜΙΣΤΙΚΗ ΑΡΧΗ - ΕΕΕΠ**

Η ΕΕΕΠ, συστήθηκε το 2004 με το νόμο 3229/2004 ως διοικητική Αρχή αλλά το 2011, με τις διατάξεις του νόμου 4002/2011, μετονομάστηκε σε Επιτροπή Εποπτείας και Ελέγχου Παιγνίων (Ε.Ε.Ε.Π.), ενώ το Φεβρουάριο του 2012 με το νόμο 4038/2012, μετατράπηκε και λειτουργεί πλέον ως ανεξάρτητη διοικητική Αρχή, με διοικητική και οικονομική ανεξαρτησία και αυτοτέλεια στην οποία έχουν εφαρμογή οι διατάξεις του νόμου 3051/2002 με την επιφύλαξη των ειδικών διατάξεων που αναφέρονται σε αυτή και επιπλέον φέρει ίδια νομική προσωπικότητα (ΕΕΕΠ, 2016).

Η νομοθεσία στην Ελλάδα, επιτρέπει τον νόμιμο διαδικτυακό στοιχηματισμό από μέρους μόνο όσων ενηλίκων έχουν συμπληρώσει τα 21 τους χρόνια, όρος που αποτελεί έναν από τους πολλούς για την ταυτοποίηση των στοιχείων του λογαριασμού που

ζητούν από μέρους τους οι εταιρείες αυτές, ώστε ο χρήστης να μπορεί να ποντάρει, να κάνει καταθέσεις και αναλήψεις. Οι στοιχηματικές εταιρείες λοιπόν, ζητούν από τον ενδιαφερόμενο να προσκομίσει ηλεκτρονικά, έγγραφα με προσωπικά στοιχεία όπως ταυτότητες. Όπως ήδη αναφέραμε, ο λόγος πίσω από αυτό το διαδικαστικό αίτημα είναι η ταυτοποίηση της ηλικίας και η προστασία των ανηλίκων από τη χρήση και τον εθισμό στον διαδικτυακό τζόγο. Ακόμη, διασφαλίζεται έτσι πως αποφεύγονται οι απάτες μέσω πληρωμής – κάρτες τρίτου προσώπου, καθώς κανείς παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει μέσα πληρωμής τρίτου προσώπου ακόμα κι αν είναι μέλος της οικογένειάς του. Απαράβατο όρο αποτελεί το να συναλλάσσεται η εταιρεία μόνο με το φυσικό πρόσωπο που εμφανίζεται στον λογαριασμό του χρήστη. Όπως ήδη αναφέραμε, η εταιρεία θα πρέπει να ταυτοποιήσει πως ο χρήστης της κάρτας ή του ηλεκτρονικού πορτοφολιού είναι το ίδιο πρόσωπο που χρησιμοποιεί τον λογαριασμό του χρήστη. Τέλος, η ταυτοποίηση αυτή διευκολύνει την αποφυγή φαινομένων ξεπλύματος μαύρου χρήματος καθώς ο ευρύτερος χώρος των στοιχημάτων και του στοιχηματισμού, αποτελεί έναν κατεξοχήν χώρο όπου εύκολα μπορεί κάποιος να ξεπλύνει χρήματα από παράνομες δραστηριότητες.

Πιο συγκεκριμένα, για την παραπάνω πιστοποίηση και τους λόγους που αναφέραμε μόλις, οι εταιρείες ζητούν έγγραφα όπως είναι η αστυνομική ταυτότητα ή το διαβατήριο ή το δίπλωμα οδήγησης ως αποδεικτικά της ταυτότητας και της ηλικίας του παίκτη. Ακόμη, ζητούν αποδεικτικό της κατοικίας του χρήστη που αποδεικνύεται με έγγραφα όπως λογαριασμός ΔΕΚΟ (ΔΕΗ, ΟΤΕ κ.α.) στο όνομα του παίκτη ή εκκαθαριστικό εφορίας τελευταίου έτους ή βεβαίωση μόνιμης κατοικίας από το δήμο ή λογαριασμός κινητού τηλεφώνου ή ίντερνετ. Όποιο έγγραφο από τα παραπάνω έγγραφα αποσταλεί θα πρέπει να είναι πρόσφατο (έκδοση τους 3 τελευταίους μήνες) και να είναι στο όνομα του χρήστη για να γίνει δεκτό.

## **2.6 Η ΦΟΡΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΔΟ 2014-2016**

Τα τελευταία χρόνια, σύμφωνα με δημοσιεύματα, έχει συζητηθεί αρκετά το θέμα της φορολόγησης των 24 στοιχηματικών εταιρειών που δραστηριοποιούνται στην Ελλάδα. Σύμφωνα με επίσημα στοιχεία τα οποία βρίσκονται στη διάθεση τόσο της ΕΕΕΠ όσο της Δ' Δ.Ο.Υ. Αθηνών, οι 24 αυτές αδειοδοτημένες εταιρείες, πλήρωσαν για το 2014, 50 εκατ. ευρώ, ενώ το 2015, απέδωσαν φόρους πάνω από 75 εκατ. ευρώ. Συνολικά, τα δηλωθέντα μεικτά έσοδα των 24 εταιριών για το έτος αυτό, ανήλθαν σε 250 εκατ. ευρώ.

Είναι άγνωστο το εάν τα 250 εκατομμύρια είναι ο πραγματικός αριθμός όπως δηλώνουν οι εταιρίες ή εάν τα έσοδα τους ανέρχονται σε 1 δις ευρώ όπως εκτιμά το Υπουργείο Οικονομικών. Ο τρόπος επιβεβαίωσης των πραγματικών κερδών περνά από τις ρυθμιστικές αρχές των χωρών όπου έχουν εκδοθεί οι άδειες των εταιρειών αυτών: οι μεγαλύτερες εταιρίες που κάνουν και το 90% του τζίρου αποδίδουν φόρους στο ελληνικό κράτος και οι αρμόδιες αρχές μπορούν εύκολα να διαπιστώσουν τα πραγματικά κέρδη των εταιριών σε συνεργασία με τις χώρες έκδοσης αδειών.

Στατιστικά και φορολογικά, τα έσοδα από το διαδικτυακό στοίχημα αποδίδονται στο Δημόσιο κάθε τρίμηνο (και σύμφωνα με το νόμο όχι αργότερα από τις 16 Ιανουαρίου, 16 Απριλίου, 16 Ιουλίου και τις 16 Οκτωβρίου κάθε έτους, για το προηγούμενο ημερολογιακό τρίμηνο), αποφέροντας μια σταθερή ροή εσόδων στα κρατικά ταμεία, εν μέσω οικονομικής κρίσης.



### 3. ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ

#### 3.1 Η ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ ΤΟΥ ΤΖΟΓΟΥ

Ο συγκεκριμένος κλάδος δέχεται πολλές εξωτερικές πιέσεις ειδικά σε πολιτικό επίπεδο. Συγκεκριμένα, σαν αποτέλεσμα των εκλογών του 2004, η Νέα Δημοκρατία αντικατέστησε το ΠΑΣΟΚ στην εξουσία. Η νέα κυβέρνηση από τη πρώτη στιγμή επέβαλε σκληρά οικονομικά μέτρα, προκειμένου κατά ένα ποσοστό αρχικά να στηρίξει τους τότε Ολυμπιακούς αγώνες και αργότερα αφού οι αγώνες τελείωσαν, να καλύψει τις δαπάνες αυτών. Οι βαριές οικονομικές ρυθμίσεις μείωσαν την οικονομική ικανότητα των καταναλωτών, πράγμα το οποίο επηρέασε γενικότερα την αγορά των τυχερών παιχνιδιών, μια και για τους καταναλωτές οι συγκεκριμένες υπηρεσίες δε θεωρούνται πρώτης ανάγκης. Πέρα από τις πολιτικές πιέσεις υπήρξαν και πολλές άλλες κινήσεις σε επίπεδο κλάδο οι οποίες λειτούργησαν ανασταλτικά ή υποστηρικτικά και γενικά αλλά και ειδικά για το Καζίνο Λουτρακίου. Συγκεκριμένα:

##### 3.1.1 Η ΠΕΡΙΟΔΟΣ 2008-2011

1. Σε επίπεδο στοιχηματισμού και ρίσκου οι Έλληνες υπολογίζεται ότι ξοδεύουν περίπου 1,7 δισεκατομμύρια ευρώ το χρόνο στα καζίνο. Ο παρακάτω πίνακας μεταφράζει το παραπάνω ποσό σαν το 3.5 τοις εκατό του ακαθάριστου εγχώριου προϊόντος, το οποίο είναι αρκετά υψηλότερο από τις άλλες Ευρωπαϊκές χώρες.

*Πίνακας 1: Οικονομικές τάσεις*

<b>ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΕΣ ΤΑΣΕΙΣ</b>			
<b>ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ</b>	2009	2010	2011
<i>Ανάπτυξη εγχώριου ακαθάριστου προϊόντος</i>	3.7%	4.1%	3.4%
<i>Ανεργία</i>	<9.8%	<9.4%	<9.0%

2. Οι φόροι στο τζόγο θεωρήθηκαν ως μια βάση για να υποστηριχτούν οικονομικά οι Ολυμπιακοί αγώνες της Ελλάδας, οπότε και η Ελλάδα πήρε μέτρα για την υποστήριξη της λειτουργίας τους μέσα από την απαγόρευση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλλά και των Internet casino.
3. Το καζίνο του Mont Parnes επαναδραστηριοποιήθηκε κάτω από την ηγεσία του ομίλου Hyatt hotel. Ο οποίος λειτουργούσε μ' επιτυχία καζίνο και ξενοδοχεία στη Θεσσαλονίκη
4. Τα γενικότερα έξοδα των καταναλωτών αναμένεται να κλείσουν στα 8,9 αύξηση μέσα στο 2012. Από την άλλη τα συνολικά έξοδα των Καζίνο αναμένεται να ξεπεράσουν τα γενικά έξοδα των καταναλωτών.

**Πίνακας 2: Ελληνική αγορά – Καζίνο και ανάπτυξη κερδών**

<b>ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ – ΚΑΖΙΝΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΕΡΔΩΝ</b>				
2007	2008	2009	2010	2011
<b>1.126m</b>	1.306m	1509m	1.666m	1.825m

Αναφορικά την επισκεψιμότητα του Club Hotel Casino Loutraki παρατηρήθηκε μια πτώση το 2009 σε σχέση με το 2008 της τάξεως του 5.6% και του 2011 από το 2010 της τάξεως του 9,4%. Η πτώση των επισκεπτών από την Αθήνα ήταν μεγαλύτερη φτάνοντας και το 10% .

Στον Ελλαδικό χώρο υπάρχουν εννέα συμπλέγματα καζίνο – ξενοδοχείων, και είναι τα εξής: το Καζίνο Ρίο στο Ρίο της Αχαΐας, το Hyatt Regency Casino στη Θεσσαλονίκη, το Porto Carras Grand Resort στη Χαλκιδική, το Καζίνο Ρόδου στη Ρόδο, το Καζίνο Κέρκυρας συστεγασμένο με το ξενοδοχείο Hilton στην Κέρκυρα, το Casino Xanthi GCM στην Ξάνθη, το Καζίνο Σύρου στη Σύρο, το Club Hotel Casino Loutraki στο Λουτράκι Κορινθίας και το Regency Casino Mont Parnes στην Πάρνηθα Αττικής, . Το τελευταίο αποτελεί και τον κύριο ανταγωνιστή του Club Hotel Loutraki Casino, ιδιαίτερα από τη στιγμή που η Hyatt απέκτησε το 49% της επιχείρησης καθώς και τη διαχείριση της εταιρείας το 2003. Αυτό βασικά εξηγείται από το γεγονός του ότι το

80% περίπου των πελατών της Club Hotel Loutraki Casino κατοικούν μόνιμα στην περιοχή της Αττικής (Καζίνο Λουτρακίου, 2011).

Συνειδητοποιώντας την ύπαρξη ανταγωνισμού για πρώτη ουσιαστικά φορά στα χρονικά, η επιχείρηση δημιούργησε τμήμα Marketing το Δεκέμβριο του 2003 προκειμένου να αποκτήσει ένα βιώσιμο - διατηρήσιμο μακροπρόθεσμο ανταγωνιστικό πλεονέκτημα έναντι του Regency Casino Mont Parnes (Παπαδάκης, 2002). Αυτό είναι και το τμήμα που βασικά θα μας απασχολήσει από τη στιγμή που – σε συνδυασμό με το τμήμα των πωλήσεων, όπου υφίσταται – είναι υπεύθυνο να φέρνει, εξυπηρετεί και ικανοποιεί τους πελάτες μίας επιχείρησης (Philip Kotler, 2004), ενώ είναι επίσης υπεύθυνο για την δημιουργία της αποστολής της, για την επιθυμητή εικόνα της υπηρεσίας καθώς και για τη δημιουργία του πακέτου της υπηρεσίας που θα πρέπει να επιβεβαιώνει την επιθυμητή εικόνα (Des Doran, 2004).

Από τα κυριότερα στοιχεία της εικόνας της υπηρεσίας αποτελεί η βάση στην οποία θα ανταγωνισθεί η επιχείρηση καθώς και τι εύχεται η ίδια να αντιλαμβάνεται γι' αυτήν ο πελάτης. Το τμήμα Marketing της συγκεκριμένης επιχείρησης έθεσε ως βάση της ανταγωνιστικότητάς της την πρωτοπορία στην εξυπηρέτηση των πελατών της δημιουργώντας για παράδειγμα, πρώτη στον κλάδο, ένα πρόγραμμα ανταμοιβής πελατών (loyalty program). Για το συγκεκριμένο πρόγραμμα βγαίνουν ειδικές κάρτες για κάθε πελάτη που το θελήσει τις οποίες τοποθετεί στα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια ή δίνει στους υπεύθυνους των επιτραπέζιων παιχνιδιών προκειμένου καθώς παίζει να συγκεντρώνει πόντους που μπορεί να τους εξαργυρώσει με διάφορα δώρα τα οποία διατίθενται, από μία πέννα έως και ένα αυτοκίνητο πολυτελείας.

Αναφορικά με το τι επιθυμεί η επιχείρηση να αντιλαμβάνεται γι' αυτήν ο πελάτης, το τμήμα Marketing έθεσε ως στόχο την εικόνα της πλέον πελατοκεντρική εταιρείας του κλάδου, μίας εταιρείας η οποία στοχεύει στην διασκέδαση του πελάτη. Προκειμένου να επιτύχει κάτι τέτοιο, προχώρησε στη διοργάνωση μουσικών βραδιών με γνωστούς καλλιτέχνες, πολιτιστικών φεστιβάλ διαφόρων χωρών καθώς και φεστιβάλ γεύσεων, αξιοποιώντας ταυτόχρονα το ξενοδοχείο, προσφέροντας έτσι μία ολοκληρωμένη μορφή διασκέδασης στους πελάτες της.

Σε σχέση με τους πελάτες του καζίνο από γεωγραφικής άποψης το 77% προέρχεται από τη περιοχή των Αθηνών, το 1% από άλλες περιοχές της Ελλάδας και ένα 8% από το εξωτερικό.

**Πίνακας 3: Επισκέπτες σε καζίνο 2008-2011**

<b>ΧΡΟΝΙΑ</b>	<b>ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ</b>	<b>ΕΛΛΗΝΕΣ</b>	<b>%</b>	<b>ΑΘΗΝΑ</b>	<b>%</b>
2008	<b>955.951</b>	<b>904.874</b>	<b>94.6</b>	<b>717.758</b>	<b>79.3</b>
2009	<b>903.231</b>	<b>845.547</b>	<b>93.6</b>	<b>664.882</b>	<b>78.6</b>
2010	<b>815.866</b>	<b>757.031</b>	<b>92.7</b>	<b>593.466</b>	<b>78.3</b>
<b>2011</b>	<b>896,885</b>	<b>827,824</b>	<b>92.3</b>	<b>693.290</b>	<b>77,3</b>

Το 50% των πελατών είναι μεταξύ 41 και 60 χρονών και το 67,6% από αυτούς είναι άντρες . Οι γυναίκες παίχτες αυξάνονται περίπου 1% το χρόνο. Στο πίνακα που ακολουθεί έχουμε μια ανάλυση των επισκεπτών από 1/1/2011 μέχρι 23/2/2011 για την Αττική και τη Πελοπόννησο. Η πλειοψηφία των πελατών από την Αττική είναι από περιοχές γύρω από το κέντρο και κυρίως από τη Πειραιά και τη Γλυφάδα. Από τη Πελοπόννησο οι περισσότεροι επισκέπτες προέρχονται από τη Κόρινθο και την Αργολίδα.

**Πίνακας 4: Επισκέπτες ανά περιοχή**

<b>Επισκέπτες ανά περιοχή (01/01/2011 μέχρι 23/02/2011)</b>		
<b>11,000 - 11,999</b>	21.033	Κέντρο-Ανατολική Αθήνα: Γαλάτσι, Αμπελόκηποι
<b>18,000 - 18,999</b>	19.745	Νότιο Δυτική Αθήνα: Πειραιάς
<b>15,000 - 15,999</b>	15.826	Νότιο Ανατολική Αθήνα: Πεύκη, Χαλάνδρι, Ζωγράφου
<b>17,000 - 17,999</b>	14.857	Νότια Αττική: Φάληρο, Καλλιθέα
<b>16,000 - 16,999</b>	11.870	Νότια Ανατολική Αθήνα: Καισαριανή, Γλυφάδα
<b>12,000 - 12,999</b>	10.432	Δυτική Κεντρική Αθήνα: Περιστερί, Αιγάλεω, Αγ. Βαρβάρα
<b>14,000 - 14,999</b>	8.605	Βόρια Αττική: Κηφισιά, Εκάλη
<b>10,000 - 10,999</b>	8.583	Κεντρική Αθήνα
<b>19,000 - 19,999</b>	7.543	Έξω από την Αττική: Ελευσίνα, Μαραθώνας, Λαύριο
<b>13,000 - 13,999</b>	5.963	Νότιο Δυτική Αττική: Λιόσια, Αχαρνές, Πετρούπολη

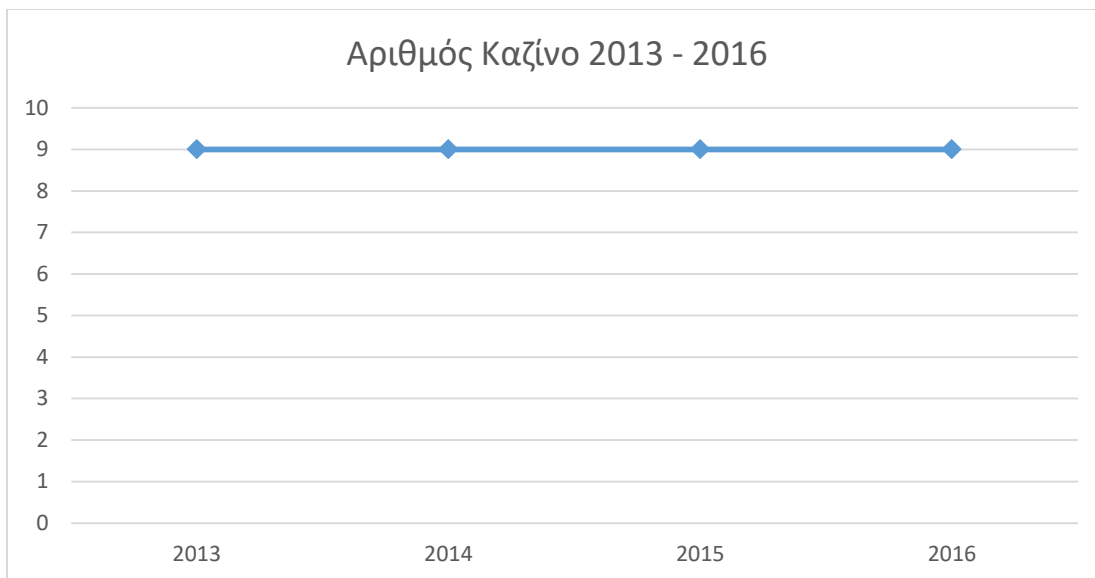
<b>ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ ΑΝΑ ΠΕΡΙΟΧΗ (01/01/2011 μέχρι 23/02/2011)</b>		
<b>20,000 - 20,999</b>	<b>16.577</b>	<b>ΚΟΡΙΝΘΙΑ</b>
<b>21,000 - 21,999</b>	<b>3.430</b>	<b>ΑΡΓΟΛΙΔΑ</b>
<b>22,000 - 22,999</b>	<b>2.151</b>	<b>ΑΡΚΑΔΙΑ</b>
<b>24,000 - 24,999</b>	<b>907</b>	<b>ΜΕΣΣΗΝΙΑ</b>
<b>26,000 - 26,999</b>	<b>844</b>	<b>ΑΧΑΪΑ</b>
<b>25,000 - 25,999</b>	<b>701</b>	<b>ΑΧΑΪΑ</b>
<b>23,000 - 23,999</b>	<b>612</b>	<b>ΛΑΚΩΝΙΑ</b>
<b>27,000 - 27,999</b>	<b>304</b>	<b>ΗΛΕΙΑ</b>
<b>29,000 - 29,999</b>	<b>75</b>	<b>ΖΑΚΥΝΘΟΣ</b>
<b>28,000 - 28,999</b>	<b>74</b>	<b>ΚΕΦΑΛΛΗΝΙΑ</b>

### **3.1.2 Η ΠΕΡΙΟΔΟΣ 2013-2016**

Πιο πρόσφατα στοιχεία, αφορούν την περίοδο 2013-2016, όπου όπως βλέπουμε στα παρακάτω διαγράμματα, η επισκεψιμότητα των ελληνικών καζίνο μειώθηκε δραστικά, σε συνδυασμό με τους τζίρους των καζίνο για τα αντίστοιχα έτη.

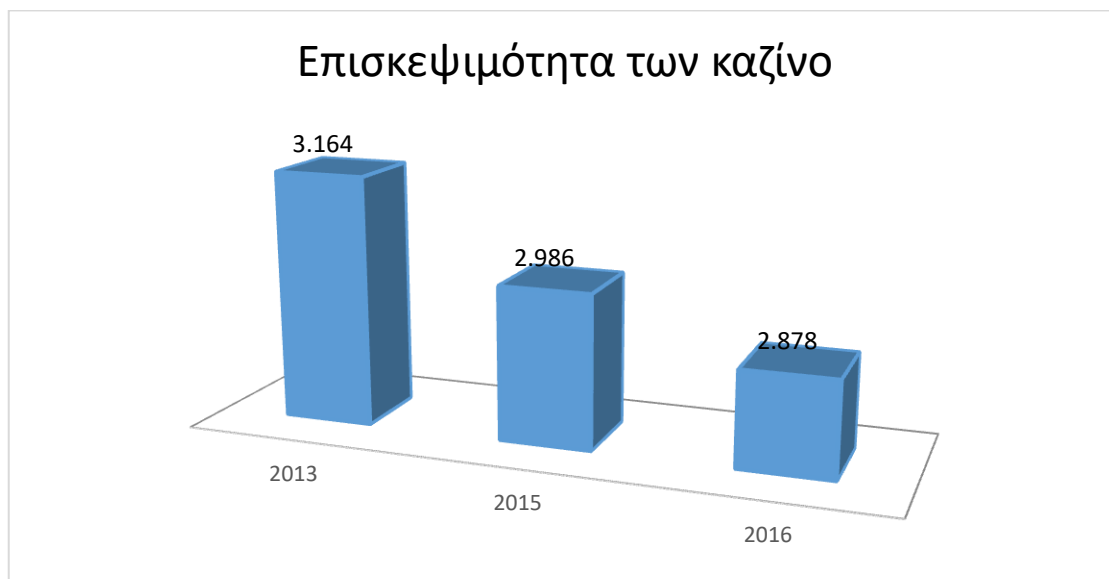
Αρχικά στο παρακάτω διάγραμμα 1 βλέπουμε πως ο αριθμός των καζίνο διαχρονικά για την τετραετία 2013-2016 παρέμεινε σταθερός, αποτελούμενο από 9 καζίνο πανελλαδικά, όπως αυτά παρουσιάζονται παρακάτω:

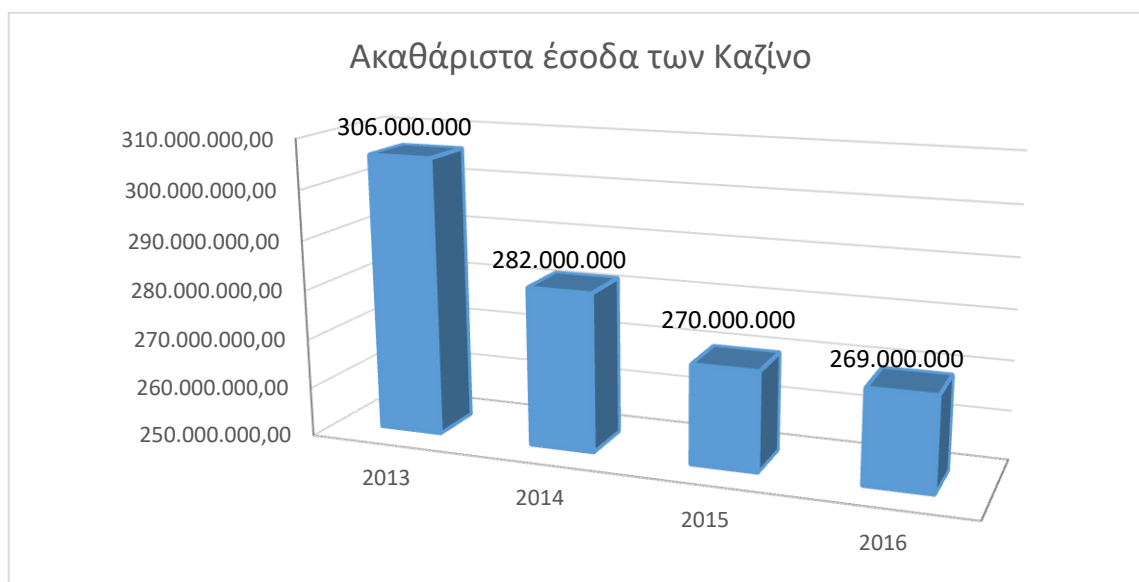
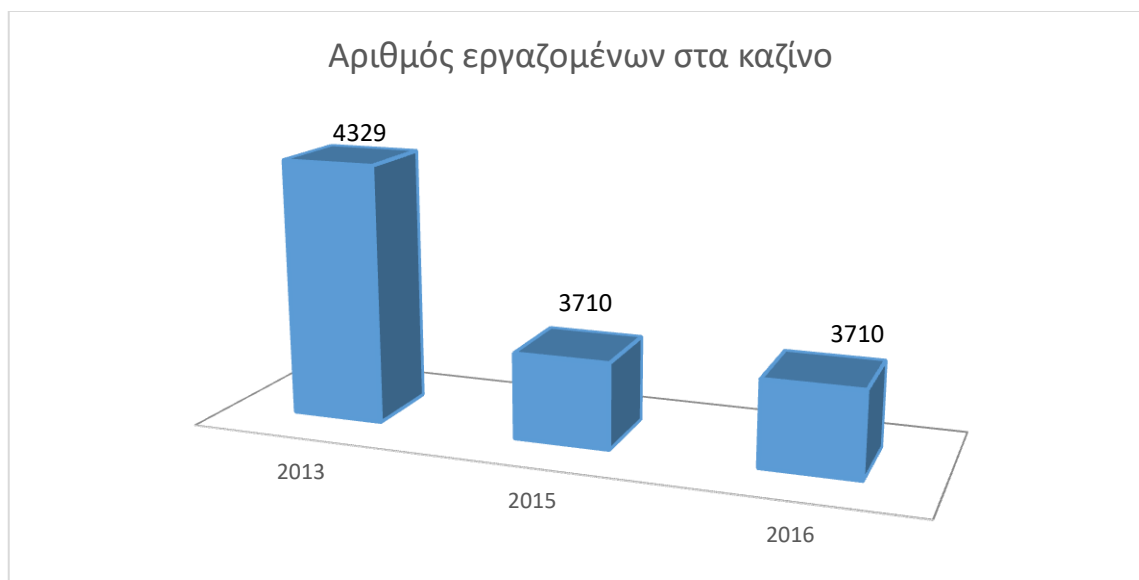
- Καζίνο Λουτρακίου (*Club Hotel Loutraki*)
- Καζίνο Πάρνηθας (*Regency Casino Mont Parnes*)
- Καζίνο Θεσσαλονίκης (*Regency Casino Thessaloniki*)
- Καζίνο Πόρτο Καρράς (*Porto Carras Grand Resort*)
- Καζίνο Ρόδου
- Καζίνο Ξάνθης
- Καζίνο Σύρου
- Καζίνο Ρίου
- Καζίνο Κέρκυρας



Πηγή: Ένωση Ευρωπαϊκών Καζίνο, 2017

Από την ίδια πηγή (Ένωση Ευρωπαϊκών Καζίνο, 2017), συλλέγουμε και τις ακόλουθες πληροφορίες οι οποίες συνιστούν μια μείωση στην επισκεψιμότητα των καζίνο στο σύνολο τους, καθώς και μια συνεπή μείωση στους αριθμούς των εσοδών των καζίνο, αλλά και στον αριθμό των εργαζομένων τους.





### 3.2 ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ Ο ΕΘΙΣΜΟΣ

Το Διαδίκτυο (Internet), αποτελώντας μία καθημερινότητα του σύγχρονου κόσμου, ορίζεται ως εξής: ένα αυτόνομο παγκόσμιο πλέγμα από αλληλοσυνδεδεμένα δίκτυα υπολογιστών που ανταλλάσσουν πληροφορίες. Βιβλιογραφικά, αναφέρεται και ως «λεωφόρος πληροφοριών» επειδή μοιάζει με οδικό δίκτυο μεταφοράς των πληροφοριών. Πιο διαδεδομένα, αποκαλείται και «κυβερνοχώρος». Αυτό που καθιστά



το διαδίκτυο τόσο ξεχωριστό, είναι το ότι οι πληροφορίες εντός του, διαθέτουν δόμηση και ιεράρχηση (Davis, 2002). Αν και φαινομενικά δείχνει να είναι χαοτικό και άτακτο, λόγω της ιδιότητάς του να μην ελέγχεται από κανέναν και λόγω της αποκεντρωμένης φύσης του, ωστόσο η "αναρχία" αυτή αποτελεί την οργανωτική του δύναμη, όπως αναφέρουν οι υποστηρικτές του (Beard, 2005).

Θα πρέπει να σημειώσουμε πως η θεωρητικά ελεύθερη πληροφόρηση στο διαδίκτυο αντιμετωπίζει κάποια εμπόδια, με το μεγαλύτερο να είναι η υπερπληροφόρηση αλλά και παραπληροφόρηση των χρηστών του (Cerf, 1974). Σήμερα, το διαδίκτυο και ειδικότερα οι μηχανές αναζήτησης, οδηγούν τον χρήστη στο να απολαμβάνει μία αστείρευτη πηγή πληροφόρησης που αφορά τα πάντα: όλες τις καταναλωτικές και εμπορικές δραστηριότητες. Θα μπορούσαμε να πούμε πως όλοι οι πολίτες του κόσμου στη σύγχρονη εποχή ανατρέχουν στο Ίντερνετ για να ενημερωθούν είτε για κοινωνικά, είτε για ακαδημαϊκά, είτε για επιστημονικά και κάθε άλλα λογής θέματα (Pocius, 1991). Η παραπάνω άποψη συνοψίζεται και από τον Berners-Lee, T. (2006) στο βιβλίο του «Weaving the Web: The Past, Present and Future of the World Wide Web by its Inventor» «Το Ίντερνετ και συγκεκριμένα ο βασικός σημερινός εκφραστής του η Google έχει τις απαντήσεις για τα πάντα, παίζει σχεδόν το ρόλο του θεού. Το 2004 ορισμένοι φανατικοί οπαδοί ίδρυσαν τη λεγόμενη εκκλησία του Google» (Berners-Lee, 2006). Η συγκεκριμένη «εκκλησία» όχι μόνο δεν αντιμετωπίζεται σαν διαφημιστικό αστείο αλλά τα χιλιάδες μέλη της αυξάνονται ραγδαία. Αυτό το φαινόμενο σχολιάστηκε από τον Berners-Lee, T. το 2006 στο βιβλίο του «Weaving the Web: The Past, Present and Future of the World Wide Web by its Inventor» ως εξής: «Η υπερπληροφόρηση μπορεί να αποβεί ψυχολογικά μοιραία» (Berners-Lee, 2006).

Το σχόλιο αυτό θα μπορούσε να σχολιαστεί ως αρνητικό προς τον αυτοκράτορα της επικοινωνίας (Knapp, 2000) το ευρύτερο Ίντερνετ και συγκεκριμένα τον βασικό εκφραστή του την εταιρία Google, όμως από τους ιδρυτές του τους κυρίους Σεργκέι Μπριν και Λάρι Πέιτζ, μάλλον θα γινόταν αντιληπτό ως «κοπλιμέντο» αλλά και ως ανταμοιβή των προσπαθειών που έκαναν τα τελευταία επτά χρόνια από τη στιγμή δηλαδή που ίδρυσαν τη Google (Lucas, 2003). Το σχόλιο όμως αυτό δηλώνει το σημερινό προβληματισμό σε σχέση με τον εθισμό και την υπερπληροφόρηση η οποία όντως είναι μια μοιραία διαδικασία, μια και αποπροσανατολίζοντας τον ερευνητή τον

οδηγεί σε πολλές περιπτώσεις, αναλόγως πάντα και το προφίλ του, σε ψυχολογική σύγχυση και υπέρμετρο αποπροσανατολισμό (Young, 1996).

Η επανάσταση στο χώρο των νέων τεχνολογιών και της πληροφόρησης, ξεκίνησε από την εφεύρεση του τηλέγραφου, του τηλεφώνου και του ραδιοφώνου. Αυτές οι εφευρέσεις προετοίμασαν το πεδίο για την έλευση του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ηλεκτρονικός υπολογιστής ονομάζεται η συσκευή, «η οποία επιλύει προβλήματα με την εφαρμογή προκαθορισμένων λειτουργιών πάνω σε στοιχεία πληροφορίας ή δεδομένα τα οποία εισάγονται σε αυτήν, δεδομένα τα οποία αυτή επεξεργάζεται με απόλυτη ακρίβεια και ταχύτητα, χωρίς την ανάγκη ανθρώπινης παρέμβασης» (Εγκυκλοπαίδεια Πάπυρος-Λαρούς-Μπριτάννικα, 1994).

Μετά την ανακάλυψη του ηλεκτρονικού υπολογιστή, η επόμενη μεγαλύτερη τεχνολογική επανάσταση ήταν η εμφάνιση του διαδικτύου (internet). Το διαδίκτυο πρόσφερε μεγαλύτερη πρόσβαση σε υλικό, σε ανθρώπους και σε μαθησιακά περιβάλλοντα. Επέτρεψε μεγαλύτερη δυνατότητα παγκόσμιας μετάδοσης και διάδοσης πληροφοριών και ανέπτυξε περισσότερο τη συνεργασία και την επικοινωνία ανάμεσα σε ανθρώπους και υπολογιστές ανεξαρτήτως γεωγραφικής τοποθέτησης ή χρόνου (Σαλώμη Παπαδήμα-Σοφοκλέους, 2004).

Το διαδίκτυο σήμερα αποτελεί μία από τις πιο νέες και δυναμικές εφαρμογές της νέας τεχνολογίας στη καθημερινότητα μας. Σαν διαδικασία το διαδίκτυο, δεν είναι κάτι που έχει μία αποσαφηνισμένη δομή και λειτουργία, αλλά αποτελείται από μία συλλογή υπηρεσιών και ηλεκτρονικών διασυνδέσεων που αλληλεπιδρούν η μία πάνω στην άλλη, δημιουργώντας το σημερινό, ραγδαία εξελισσόμενο, αποτέλεσμα (Young, 1997).

Είναι ιδιαίτερα δύσκολο λόγω της ιδιομορφίας της φύσης του να υπάρχει ένας αποσαφηνισμένος ορισμός του διαδικτύου ή μία ξεκάθαρη πρόβλεψη για την εξέλιξη του, τους περαιτέρω τρόπους χρήσης τους καθώς και τις τυχόν επιπτώσεις ή ωφέλειες που μπορεί να έχει. (Cyberpsychology, 1998).

Ενσωματώνοντας πολλά από τα παλαιότερα μέσα, το διαδίκτυο ως επικοινωνιακό μέσο ανατρέπει το παλαιότερο επικοινωνιακό κατεστημένο και επιτρέπει στον μέχρι σήμερα δέκτη να έχει και το ρόλο του παραγωγού και του διανομέα, κάτι που οι παλαιότερες κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές δομές δεν του επέτρεπαν. Για

παράδειγμα, αν κάποιος έχει συγγράψει κάτι και επιθυμεί να δημοσιεύσει το έργο του, μέχρι σήμερα υπήρχαν συγκεκριμένοι τρόποι για να το κάνει. Αυτό ανατρέπεται με το διαδίκτυο αφού το έργο του όχι μόνο μπορεί να δημοσιευτεί αλλά να έχει αναγνώστες και από απομακρυσμένες γεωγραφικές περιοχές, κάτι που οι παραδοσιακοί τρόποι μέχρι τώρα πιθανόν να μην του το επέτρεπαν (Keith, 2005).

Ο εθισμός στο Διαδίκτυο είναι μια σχετικά νέα μορφή εξάρτησης, η οποία βρίσκεται υπό εξέταση από την επιστημονική κοινότητα προκειμένου να οριοθετηθεί, αφού, η εξάρτηση από το Ίντερνετ δεν είναι ακόμη μια κλινική οντότητα που συναντάμε σε εγχειρίδια ψυχιατρικά (Goodman, 1990).

Η επιστημονική υπεύθυνος της Μονάδας Εφηβικής Υγείας της Β' Πανεπιστημιακής Παιδιατρικής Κλινικής, κ. Άρτεμις Τσίτσικα ορίζει αυτή τη μορφή εθισμού ως την «ενασχόληση με το Ίντερνετ για άντληση αισθήματος ικανοποίησης που συνοδεύεται με αύξηση του χρόνου που καταναλώνεται για την άντληση αυτού του αισθήματος».

Η ενασχόληση αυτή συνοδεύεται από επιπλέον συμπτώματα που σχετίζονται κυρίως με τη μη ενασχόληση με άλλες δραστηριότητες (Young, 1998). Επιγραμματικά, μερικά συμπτώματα του εθισμού εφήβων στο Διαδίκτυο, είναι η αδιαφορία για άλλες δραστηριότητες, η μειωμένη επίδοση στο σχολείο λόγω των πολλών ωρών που περνάει ο έφηβος στο Ίντερνετ (Klemm, 2002), ενώ σε προχωρημένες περιπτώσεις ο έφηβος δεν κοιμάται, παραμελεί την προσωπική του υγιεινή αλλά και αδυναμία να σταματήσει την ενασχόληση αυτή την ώρα που έχει ορίσει ο ίδιος (Young, 1997).

Το Ίντερνετ έχει την ικανότητα να καλύψει συγκεκριμένες ψυχολογικές ανάγκες ενός ατόμου. Ένα από τα χαρακτηριστικά του μέσου που προκύπτει από τη φύση του είναι ότι μπορεί να δημιουργήσει μια «ιδανική κατάσταση εαυτού», όπου το άτομο μπορεί να εξερευνήσει διάφορες πτυχές της προσωπικότητας του χωρίς να περιορισμούς και συνέπειες (Friess, 1998).

Στο Διαδίκτυο δεν υπάρχουν άμεσες συνέπειες των πράξεων, ο χρήστης μπορεί να μπει και να βγει όποτε θέλει, ενώ μπορεί να καλύψει την όποια εξωτερική εμφάνιση, αφού δεν υπάρχει, πολλές φορές, οπτική επαφή. Ταυτόχρονα, ο έφηβος μπορεί να ενσαρκώσει διαφορετικούς ρόλους, ή να υιοθετήσει διαφορετικές ταυτότητες ανάλογα

με την εκάστοτε διαδικτυακή εμπειρία, εξαιτίας της ανωνυμίας, που συνιστά κατεξοχήν χαρακτηριστικό του Διαδικτύου (Friess, 1998).

Η παθολογική εξάρτηση από το Ίντερνετ είναι κοινωνικό πρόβλημα με ανησυχητικές διαστάσεις στις χώρες της Δυτικής Ευρώπης, την Ιαπωνία, την Κίνα, τις ΗΠΑ και πλέον στην Ελλάδα, σε άγνωστο ακόμη βαθμό (Griffiths, 1995). Ως εθισμός μπορεί να συγκριθεί με άλλες εξαρτήσεις όπως ο αλκοολισμός ή η βουλιμία, ενώ έχει τα χαρακτηριστικά ψυχαναγκαστικής συμπεριφοράς, με αρνητικές συνέπειες στην προσωπική, οικογενειακή και επαγγελματική ζωή (Freeman, 2004). Στα συμπτώματα - που ποικίλλουν στην ένταση ανάλογα με την προσωπικότητα του ατόμου - περιλαμβάνονται η αυξανόμενη και στα όρια της παθολογικής συμπεριφοράς ενασχόληση με το Ίντερνετ, αλλά και η τάση του χρήστη να ψεύδεται για την ταυτότητά του όταν είναι συνδεδεμένος (Friess, 1998). Η διεθνής προσπάθεια σκιαγράφησης του προφίλ των εξαρτημένων από το Διαδίκτυο οδήγησε τους ερευνητές στο συμπέρασμα ότι το πρόβλημα επηρεάζει άτομα από όλες τις κοινωνικές ομάδες, ανεξαρτήτως εισοδήματος, πολιτισμικού υπόβαθρου και μορφωτικού επιπέδου (Andrew, 2006).

### **3.2.1 ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΝΕΟΙ**

Οι νέοι χρησιμοποιούν κυρίως το διαδίκτυο προκειμένου να αναζητήσουν χρήσιμες πληροφορίες αναφορικά με την εργασίας τους ή με τις σπουδές τους. Χρήσιμο εργαλείο του διαδικτύου αποτελούν οι ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες αλλά και οι μηχανές αναζήτησης, που βοηθούν τους χρήστες στην αναζήτηση βιβλιογραφικών πηγών. Η αναζήτηση πηγών βιβλιογραφίας μπορεί να ξεκινήσει με την έρευνα βιβλιοθηκών του εσωτερικού και του εξωτερικού (Jones, 2002). Πολλές μεγάλες βιβλιοθήκες, πανεπιστημιακές και ερευνητικές, δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να κάνει βιβλιογραφική αναζήτηση παρέχοντας πρόσβαση σε διάφορες κατηγορίες βιβλιογραφικών δεδομένων. Τέτοιες κατηγορίες είναι βιβλία ανά επιστημονικό τομέα, σπάνια βιβλία, περιοδικά, πρακτικά συνεδρίων, κυβερνητικά έντυπα, συμπεράσματα ερευνητικών προγραμμάτων και γενικά κάθε λογής βιβλιογραφικό υλικό ταξινομημένο με διάφορα κριτήρια. Η αναζήτηση μπορεί να γίνει χρησιμοποιώντας λέξεις - κλειδιά, όπως η θεματική κατηγορία, το όνομα του συγγραφέα, ο τίτλος, ο εκδοτικός οίκος, το

ISBN του βιβλίου κ.α (Τσάκαλης και συν., 2008).

Ως το σημαντικότερο σημείο αναφοράς για βιβλιογραφική αναζήτηση μπορεί να θεωρηθεί η Βιβλιοθήκη του Κογκρέσου (<http://lcweb.loc.gov>) στις Η.Π.Α.. Ένα αντίτυπο από σχεδόν κάθε βιβλίο που εκδίδεται στον κόσμο, βρίσκεται στα ράφια της και στους ηλεκτρονικούς καταλόγους της. Η Βρετανική Βιβλιοθήκη (<http://www.bl.uk>) είναι επίσης ένα ακόμη σημείο αναφοράς για ευρείας κλίμακας βιβλιογραφική έρευνα. Στην Ελλάδα μέσω του Βρετανικού Συμβουλίου (<http://www.britcoun.gr>), έχει κανείς τη δυνατότητα να παραγγείλει βιβλία και άρθρα από τη Βρετανική Βιβλιοθήκη χρησιμοποιώντας το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Τα άρθρα έρχονται στην Ελλάδα σε μορφή φωτοτυπίας, ενώ τα βιβλία διατίθενται για δεκαπενθήμερο δανεισμό (Armstrong, 2000).

Ανάλογα με τον επιστημονικό τομέα υπάρχει η δυνατότητα πρόσβασης μέσω τον διαδικτύου σε συγκεκριμένες ηλεκτρονικές βάσεις δεδομένων, όπου μπορεί κανείς να συγκεντρώσει τεράστιες ποσότητες χρήσιμου υλικού. Κάποιες υπηρεσίες παρέχονται δωρεάν, όπως η βιβλιογραφική βάση δεδομένων εκπαιδευτικής αρθρογραφίας του ERIC (<http://ericir.syr.edu>) ή η βάση δεδομένων διδακτορικών διατριβών του UMI (<http://www.umi.com>) ενώ άλλες, όπως η βάση δεδομένων ψυχολογικής αρθρογραφίας του PsycLit (<http://www.apa.org>), απαιτούν συνδρομή. Ακόμη υπάρχει πλήθος άλλων βιβλιογραφικών βάσεων δεδομένων που και αυτές με συνδρομή παρέχουν είτε βιβλιογραφικά δεδομένα με περίληψη είτε ακόμη και πλήρες κείμενο (Belsare, 1997).

Ένας τρόπος να προμηθευτεί κανείς υλικό από αυτές είναι μέσω των υπηρεσιών του Εθνικού Κέντρου Τεκμηρίωσης (Ε.Κ.Τ.) (<http://www.ekt.gr>). Μια ακόμη υπηρεσία του Ε.Κ.Τ. είναι η ελεύθερη δυνατότητα εύρεσης των ελληνικών βιβλιοθηκών που διαθέτουν ένα συγκεκριμένο τίτλο περιοδικού που αναζητά κανείς, μέσω του προγράμματος ΕΡΜΗΣ καθώς και η περιορισμένη (με χρήση κωδικού μόνο από το Ε.Κ.Τ., βιβλιοθήκες εκπαιδευτικών ιδρυμάτων και τα κατά τόπους Εστιακά Κέντρα Τεκμηρίωσης) δυνατότητα on-line παραγγελίας άρθρων με το ανάλογο χρηματικό κόστος. Στην Ελλάδα πολλά είναι τα πανεπιστήμια τα οποία διαθέτουν στις βιβλιοθήκες τους σύστημα βιβλιογραφικής αναζήτησης προσβάσιμο και από το διαδίκτυο (Τσάκαλης και συν., 2008). Στα περισσότερα ελληνικά πανεπιστήμια, αλλά και σε

πολλά του εξωτερικού, η πρόσβαση στη βιβλιοθήκη γίνεται μόνο μέσω της υπηρεσίας telnet. Ένας τρίτος τρόπος πρόσβασης σε βιβλιογραφικά δεδομένα, είναι οι δικτυακές σελίδες των εκδοτικών οίκων. Μεγάλοι εκδοτικοί οίκοι όπως ο Elsevier Science (<http://www.elsevier.nl>), ο Kluwer (<http://www.wkap.nl>), ο Psychology Press (<http://www.tandf.co.uk/HomePages/PPHome.htm>) ή εκδόσεις πανεπιστημίων όπως του Oxford Press (<http://www.oup-usa.org>), του MIT Press (<http://www.oup-usa.org>) κ.ά., παρέχουν μέσω του διαδικτύου πληροφορίες για τα βιβλία και τα περιοδικά τους, τη δυνατότητα της άμεσης παραγγελίας και αγοράς τους.

Επίσης μπορούν να αποστέλλουν τα περιεχόμενα των περιοδικών που εκδίδουν σε ηλεκτρονική μορφή πριν ακόμη κυκλοφορήσει το αντίστοιχο τεύχος. Έτσι μπορεί κανείς εκ των προτέρων να γνωρίζει ποια τεύχη του περιοδικού τον ενδιαφέρουν και να ανατρέχει απευθείας σε αυτά. Εταιρίες όπως η Swets (<http://www.swetsnet.nl>) και η Leader Books (<http://www.leaderbooks.com/defaultgreek.asp>), που μεσολαβούν μεταξύ των εκδοτικών οίκων και της αγοράς, δίνουν επίσης πρόσβαση στο πλήρες κείμενο όλων των άρθρων όλων των περιοδικών στα οποία είναι κανείς συνδρομητής. Κατ' αυτόν τον τρόπο, όλα τα μέλη μιας πανεπιστημιακής, για παράδειγμα, κοινότητας, της οποίας η βιβλιοθήκη προμηθεύεται την έντυπη μορφή του εκάστοτε περιοδικού, αποκτούν τη δυνατότητα με κάποιο κωδικό να φέρουν στον υπολογιστή τους όσα άρθρα του περιοδικού τους ενδιαφέρουν, σε ηλεκτρονική μορφή. Με αυτή την υπηρεσία εκτός του ότι μειώνεται, η ανάγκη μετακίνησης του ερευνητή από το χώρο εργασίας του, αποσυμφορίζονται οι βιβλιοθήκες στις ώρες αιχμής, γίνεται οικονομία σε χαρτί και το κυριότερο το βιβλιογραφικό υλικό υπόκειται σε μικρότερες φθορές (Τσάκαλης και συν., 2008).

Όπως ήταν φυσικό, η εμπορική πλευρά του διαδικτύου αφορά και τον τομέα του βιβλίου. Υπάρχουν μια σειρά ηλεκτρονικών βιβλιοπωλείων τα οποία προμηθεύουν υλικό μόνο μέσω του διαδικτύου. Στις σελίδες ερευνητικών κέντρων, πανεπιστημιακών εργαστηρίων και άλλων επίσημων ή ανεπίσημων κρατικών ή μη φορέων, συχνά μπορεί κανείς να βρει πληθώρα άρθρων, δημοσιευμένων ή αδημοσίευτων, ερευνητικών πορισμάτων, εκθέσεων κ.ά., τα οποία είναι ελεύθερα αξιοποιήσιμα. Τέτοιες πηγές πλήρους κειμένου είναι το HITL (<http://www.hitl.washington.edu/publications>), το Athena (<http://un2sg4.unige.ch/athena/html/athome.html>) το Εργαστήριο Πολυμέσων

και Εικονικής Πραγματικότητας, του Π. Τ. Δ. Ε. Ιωαννίνων ([http://www.uoi.gr/schools/edu/ptde/gr/mvrlab\\_gr.htm](http://www.uoi.gr/schools/edu/ptde/gr/mvrlab_gr.htm)), και πολλά άλλα.

Πληροφορίες από κυβερνητικές και μη υπηρεσίες. Δεν είναι λίγες οι φορές που ο κοινωνικός επιστήμονας, για την οριοθέτηση του εκάστοτε πλαισίου και την ολοκλήρωση της έρευνάς του, χρειάζεται πληροφορίες σχετικά με το νομικό πλαίσιο ή τη στατιστική εικόνα του φαινομένου που μελετά. Συχνά αναζητεί ενημερωτικό, διδακτικό και πληροφοριακό υλικό, γνωμοδοτήσεις, αποτελέσματα ερευνητικών προγραμμάτων και γενικότερα κάθε μορφής υλικό που μπορεί να αξιοποιήσει στα πλαίσια και για τους σκοπούς της μελέτης του. Τέτοιου είδους δεδομένα είναι δυνατόν να προμηθευτεί από δικτυακές σελίδες κρατικών ή ιδιωτικών φορέων και υπηρεσιών. Συχνά μάλιστα η σύγκριση υλικού για το ίδιο θέμα που προέρχεται από τις δύο αυτές κατηγορίες πηγών, δίνει μια πληρέστερη και αντικειμενικότερη εικόνα των φαινομένων και των γεγονότων που το απαρτίζουν.

Είδος κρατικών ιστοσελίδων είναι αυτές των υπουργείων, του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου ([http://www.pishools.gr/gr\\_index.htm](http://www.pishools.gr/gr_index.htm)) κ. ά., ενώ κατηγορίες μη κρατικών ιστοσελίδων είναι του Ιδρύματος Λαμπράκη (<http://www.lrf.gr/greek/grhomepage.html>), του Ευγενίδιου Ιδρύματος (<http://www.eugenfound.edu.gr/homegr.html>), της American Psychological Association (<http://www.apa.org>), της Greenpeace (<http://www.greenpeace.org>) κ. ά (Τσάκαλης και συν., 2008).

Το διαδίκτυο επομένως αποτελεί μια απτή πραγματικότητα, η οποία ανοίγει την πόρτα της γνώσης, της ενημέρωσης και της ψυχαγωγίας ενώ ταυτόχρονα μας δίνει και τα εργαλεία για να εκμεταλλευτούμε όλες αυτές τις δυνατότητες. Τα προβλήματα ωστόσο του διαδικτύου δεν παύουν να υπάρχουν και να εμφανίζονται κυρίως σε ανήλικους χρήστες. Τα παιδιά και κυρίως οι έφηβοι, λόγω της ψυχικής και διανοητικής τους ανωριμότητας είναι πιο ευάλωτοι απέναντι στους κινδύνους του διαδικτύου. Οι έρευνες εξάλλου αποδεικνύουν ότι οι ανήλικοι αποτελούν το πιο δυναμικό κομμάτι στην ηλικιακή κατανομή των χρηστών του διαδικτύου. Ταυτόχρονα οι Έλληνες γονείς είναι οι τελευταίοι σε ολόκληρη την ευρωπαϊκή ένωση όσον αφορά στη γνώση τους πάνω στους κινδύνους που εγκυμονεί το διαδίκτυο. Το αισιόδοξο είναι ότι η συντριπτική πλειονότητα των Ελλήνων αισθάνεται την ανάγκη να πληροφορηθεί

περισσότερα για τους κινδύνους του διαδικτύου προκειμένου να προστατεύσει τα παιδιά του.

Η παθολογική εξάρτηση από το Ιντερνετ είναι κοινωνικό πρόβλημα με ανησυχητικές διαστάσεις στις χώρες της Δυτικής Ευρώπης, την Ιαπωνία, την Κίνα (Chin, 2003) και τις ΗΠΑ, παρουσιάζεται όμως και στην Ελλάδα, άγνωστο ακόμα σε ποιο βαθμό. Ως εθισμός μπορεί να συγκριθεί με άλλες εξαρτήσεις όπως ο αλκοολισμός ή η βουλιμία, ενώ έχει τα χαρακτηριστικά ψυχαναγκαστικής συμπεριφοράς, με αρνητικές συνέπειες στην προσωπική, οικογενειακή και επαγγελματική ζωή (Giovanni Ferraro, 2007).

Στα συμπτώματα - που ποικίλλουν στην ένταση ανάλογα με την προσωπικότητα του ατόμου - περιλαμβάνονται η αυξανόμενη και στα όρια της παθολογικής συμπεριφοράς ενασχόληση με το Ιντερνετ, αλλά και η τάση του χρήστη να ψεύδεται για την ταυτότητά του όταν είναι συνδεδεμένος (Li Lei, 2007).

Η διεθνής προσπάθεια σκιαγράφησης του προφίλ των εξαρτημένων από το Διαδίκτυο οδήγησε τους ερευνητές στο συμπέρασμα ότι το πρόβλημα επηρεάζει άτομα από όλες τις κοινωνικές ομάδες, ανεξαρτήτως εισοδήματος, πολιτισμικού υπόβαθρου και μορφωτικού επιπέδου (Lin SSJ, 2002). Το φύλο φαίνεται να παίζει ρόλο, με τους άνδρες να προτιμούν το διαδικτυακό σεξ και τις ιστοσελίδες με πορνογραφικό περιεχόμενο και τις γυναίκες να αναζητούν ρομαντικές συζητήσεις και - φυσικά - αγορές μέσω Διαδικτύου προτιμώντας συνήθως την ανώνυμη επικοινωνία (Jeff Gavin, 2007).

Οι παγκόσμιες μελέτες συμπεραίνουν ότι τα περισσότερα κρούσματα παρουσιάζονται στα πανεπιστήμια, «θερμοκήπια» ανάπτυξης του εθισμού στο Διαδίκτυο, επειδή οι φοιτητές έχουν απεριόριστη πρόσβαση, πολύ χρόνο διαθέσιμο και κανείς δεν ελέγχει ποιες ιστοσελίδες επισκέπτονται (Albert Kienfie Liau, 2005).

Ήδη στον ίδιο τον κυβερνοχώρο λειτουργούν πολλά κέντρα θεραπείας, όπου παρέχεται συμβουλευτική ψυχολογική υποστήριξη και προσαρμογή των ασθενών σε φυσιολογικούς τρόπους διαβίωσης (Mark Griffiths, 2005).

Τα άτομα που έχουν εθιστεί στο διαδίκτυο, νιώθουν ευφορία τη στιγμή που είναι



συνδεδεμένοι, είναι ανίκανα να σταματήσουν τη δραστηριότητα, αποζητούν όλο και περισσότερο χρόνο με το διαδίκτυο, παραμελούν το οικογενειακό και φιλικό τους περιβάλλον, νιώθουν κενοί, θλιμμένοι (Harmon, 1998), οξύθυμοι όταν δεν βρίσκονται στο διαδίκτυο και αντιμετωπίζουν προβλήματα στη δουλειά τους ή στο σχολείο (Ran Wei, 2007).

### **3.2.2 ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΤΖΟΓΟΣ**

Πρόκειται για μια δραστηριότητα αρκετών χιλιάδων ετών. Κάποιος στοιχηματίζει χρήματα στο αποτέλεσμα κάποιου συμβάντος, το οποίο μπορεί να ελέγχεται από αυτόν που στοιχηματίζει ή να εξαρτάται από εξωγενείς παράγοντες.

Για παράδειγμα, παίζονται στοιχήματα για το ποιος θα κερδίσει σε έναν αγώνα ποδοσφαίρου, σε μια κούρσα ιπποδρομίας ή σε μια παρτίδα τάβλι. Αν αφαιρεθεί το οικονομικό ενδιαφέρον, η δραστηριότητα μετατρέπεται σε απλό παιχνίδι.

Ο συστηματικός στοιχηματισμός περιλαμβάνει τη συνάντηση δύο ή περισσότερων ατόμων με σκοπό την ανταλλαγή στοιχημάτων ή / και την ίδια την δραστηριότητα για την οποία γίνονται τα στοιχήματα, αν αυτό είναι δυνατό. Αυτό γίνεται είτε με φυσική παρουσία είτε με μεσάζοντες όπως τα παραδοσιακά γραφεία στοιχημάτων.

Το Διαδίκτυο έχει κάνει τη συνάντηση αυτών των τζογαδόρων πολύ πιο εύκολη, είτε πρόκειται για απλό στοίχημα, είτε για πόκερ, τάβλι ή σκάκι. Δεν είναι απαραίτητο να συναντήσει κανείς τους υπόλοιπους παίκτες. Για παράδειγμα, στο πόκερ οι παίκτες παίζουν σε πραγματικό χρόνο σε ένα κοινό ηλεκτρονικό περιβάλλον το οποίο ο κάθε παίκτης βλέπει στην οθόνη του.

Με αφορμή το νομοσχέδιο για τα τυχερά παιχνίδια στο ίντερνετ αλλά και τα φρουτάκια του ΟΠΑΠ, κάθε μέρα διαβάζετε και από ένα άρθρο για το τζόγο στο διαδίκτυο, τη φοροδιαφυγή, τους παίκτες που ξεπλένουν χρήμα και πολλά ακόμα περίεργα.

Ο παίκτης που επιλέγει να παίξει στοίχημα, casino, ή poker στο ίντερνετ, το κάνει επειδή εκεί βρίσκει καλύτερες αποδόσεις, καλύτερες υπηρεσίες ή κάτι που του αρέσει

περισσότερο. Ο παίκτης αυτός δεν διαφέρει σε τίποτα από τον καταναλωτή που αγοράζει κάτι από το Amazon και το λαμβάνει με ταχυδρομείο στην πόρτα του. Εάν φοροδιαφεύγει ο παίκτης του ιντερνετικού στοιχήματος, φοροδιαφεύγει και ο καταναλωτής του Amazon, και των χιλιάδων websites που κάθε μέρα δέχονται παραγγελίες από την Ελλάδα και αποστέλλουν τα προϊόντα τους εδώ.

### **3.3 Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ**

Για την Ελλάδα, σύμφωνα με στοιχεία της έρευνας της «H2 Gambling Capital», που έγινε το 2012 σε 27 κράτη της Ευρώπης, ο στοιχηματισμός αποτελεί σημαντικό κομμάτι της οικονομίας, στην θέση #8 της κατάταξης των 27 της έρευνας. Τα μικτά κέρδη για το 2012 και η αξία τους ξεπερνά τα 2 δισεκατομμύρια ευρώ ενώ στην ίδια έρευνα, φανερώνεται ένα ποσοστό διαδραστικού στοιχηματισμού ελαφρώς μικρότερο του 20% κατατάσσοντας την Ελλάδα στην 16η θέση. Τέλος, με βάση την ίδια έρευνα, ο μέσος όρος απώλειας χρημάτων ανά άτομο είναι λίγο λιγότερο από €200, γεγονός που κατατάσσει την Ελλάδα στην 14η θέση (H2 Gambling Capital, 2012).

Η Ελλάδα δεν μένει εκτός του παιχνιδιού του ταχύτερου ρυθμού της ανάπτυξης του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού (eGambling) παγκοσμίως. Πιο συγκεκριμένα, στην Ευρώπη η αγορά αγγίζει τα 12,5δισ ευρώ στα τέλη του 2011 ενώ ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός μέσω κινητού φτάνει τα 57εκ. ευρώ με την ετήσια ανάπτυξη να ξεπερνάει το 50%.

Με βάση έρευνα του «ELTRUN» (2011) υπολογίζεται ότι το 26% των 1.5εκ. Ελλήνων που ασκούν διαδικτυακές συναλλαγές έκαναν χρήση ηλεκτρονικού στοιχηματισμού (eGambling).

Ειδικότερα, αυτό αναλύεται σε ένα νούμερο των 400.000 Ελλήνων που είχαν εμπλακεί με ηλεκτρονικό τζόγο, εκ των οποίων οι 100.000 έκαναν συστηματική χρήση. Τα νούμερα αυτά φανερώνουν μία ετήσια αύξηση της τάξης του 25%, με περίπου 310.000 Έλληνες να έχουν εμπλακεί με τον ηλεκτρονικό τζόγο το 2010 (σε ποσοστό, μιλάμε για το 31% του 1εκ. Ελλήνων που έκαναν διαδικτυακές συναλλαγές) (ELTRUN, 2012).

Όσον αφορά στο προφίλ του, ο μέσος Έλληνας καταναλωτής που εμπλέκεται με τον ηλεκτρονικό τζόγο είναι χρήστης του Internet με χρήση 23,3 ωρών ανά εβδομάδα, επίπεδα που αγγίζουν αυτά του εθισμού. Ακόμη, στο προφίλ του μπορούμε να προσθέσουμε πως θεωρείται επαγγελματίας διαδικτυακός αγοραστής αφού κάνει 16,2 αγορές το χρόνο και ξοδεύει 1.450€ ετησίως (ELTRUN, 2012).

Είναι σημαντικό στα παραπάνω, να προσθέσουμε και το ηλικιακό span των Ελλήνων χρηστών του «eGambling» κατά τα έτη 2010 και 2011: παρουσιάζεται μία μικρή αύξηση των χρηστών στην ηλικία των 43-50 από 3% σε 8% και μία μικρή μείωση της τάξης του 5% στις ηλικίες 21-27. Αξιομνημόνευτο είναι το ποσοστό του 8% που προσβάλλει την νεαρή ηλικία των 14-20, δηλαδή το 2011 πάνω από 30.000 νέοι δηλώνουν ότι παίζουν στο διαδίκτυο καζίνο, τυχερά παιχνίδια και στοιχήματα, αριθμός που έρχεται να επιβεβαιώσει κάποιες άλλες σχετικές μελέτες, που φανερώνουν πως ολοένα και περισσότεροι έφηβοι εμπλέκονται με το «eGambling» με τάσεις εθισμού (ELTRUN, 2012).

### **3.4 ΕΠΙΡΡΟΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΤΖΟΓΟΥ**

Στην ενότητα αυτή θα αναλύσουμε τα προτερήματα και τα κίνητρα της χρήσης του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού αλλά και τα μειονεκτήματα χρήσης του και το πρόβλημα του εθισμού. Ακόμη, παρουσιάζονται τα χαρακτηριστικά στοιχεία των παικτών του παραδοσιακού και ηλεκτρονικού στοιχηματισμού.

Ο λόγος της επιτυχίας των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο, είναι αυτά διαθέτουν ορισμένα χαρακτηριστικά που τα διαφοροποιούν από τα παραδοσιακά τυχερά παιχνίδια και επηρεάζουν τα κίνητρα των παικτών για τη συμμετοχή τους σε αυτά. Στους πλέον συνήθεις λόγους, συγκαταλέγονται η ευκολία, η άνεση, η διαθεσιμότητα και η ευκολία πρόσβασης, η ευελιξία της χρήσης τους, οι επιρροές από οικογένεια και φίλους, οι ποικιλία επιλογών του παιχνιδιού, η διαφήμιση, η ανωνυμία, η πρόσβαση σε παιχνίδια εξάσκησης, η διασκέδαση, ο ενθουσιασμός και η ψυχαγωγία, η ευκαιρία να κερδηθούν χρήματα και η προστασία της ιδιωτικής ζωής των παικτών (Monaghan et al., 2009).

Στα αποτελέσματα έρευνας, συγκαταλέγονται τα παρακάτω πολύ ενδιαφέροντα συμπεράσματα:

- Οι χρήστες του Internet με σκοπό τον στοιχηματισμό, δηλώνουν μία αποστροφή της ατμόσφαιρας και της πελατείας των παραδοσιακών χώρων που διεξάγονται τα παραδοσιακά τυχερά παιχνίδια.
- Δηλώνουν την προτίμησή τους στον ρυθμό και στη φύση των διαδικτυακά παιχνιδιών, στις βελτιωμένες εγκαταστάσεις (λογαριασμοί, κλπ.), στα αφορολόγητα στοιχήματα και στη δυνατότητα υψηλότερων κερδών και χαμηλότερων συνολικών δαπανών στα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια (Monaghan et al., 2009).

Σε μία έκθεση που δημοσιεύθηκε από την «Global Betting & Gaming Consultants» (GBGC, 2008) αναφέρεται πως παρά την τρέχουσα παγκόσμια οικονομική κρίση, η αγορά τυχερών παιχνιδιών στον κόσμο αναμένεται να αυξηθεί, χωρίς όμως η ανάπτυξη να αγγίξει όλους τους τομείς. Ειδικότερα, η «GBGC» εκτίμησε πως το αποτέλεσμα της οικονομικής ύφεσης (που οδηγεί σε χαμηλότερες δαπάνες για τα ταξίδια, την ψυχαγωγία και τη φιλοξενία), σε συνδυασμό με τη φθηνή ευρυζωνική σύνδεση στο διαδίκτυο (και την απαγόρευση του καπνίσματος σε όλους τους εγκεκριμένους χώρους στις περισσότερες χώρες) θα οδηγήσει στην αντίστοιχη αύξηση των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο εις βάρος των παραδοσιακών χώρων (Monaghan et al., 2009).

Σε έρευνα των Shead et al. (2012), αναζητήθηκαν τα κίνητρα των παικτών για την χρήση των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο. Στα αποτελέσματα φάνηκε πως το 53% το έκανε για διασκέδαση και το 56.1% για να ανακουφίσει την πλήξη του. Λόγοι χρήσης τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο, αποτελούν για τη πλειοψηφία, η 24ωρη προσβασιμότητα σε αυτά (68,2%) και η ευκολία χρήσης τους (69,7%), με την ευκολία να είναι και ο πιο κοινός αποδεκτός κύριος λόγος για την χρήση των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο (40,9%) (Shead et al., 2012).

Σε έρευνα 4.027 συμμετεχόντων, εκτιμήθηκε πως το 54,9% των παικτών του Internet κρίνουν ως θετικό το γεγονός ότι δεν χρειάζεται να οδηγήσουν ή να φύγουν από το σπίτι, σε σχέση με τα παραδοσιακά τυχερά παιχνίδια που εξελίσσονται σε καθορισμένο χώρο. Ως δεύτερος τη σειρά λόγος ακολουθεί το 46,2% των παικτών, που βασίζεται

στην 24ωρη διαθεσιμότητα και την ευκολία του διαδικτύου προωθεί την χρήση του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού. Αξιόλογα ποσοστά αφορούν ένα 31,4% που αναφέρει την έλλειψη πλήθους, το 29,5% την έλλειψη δυσάρεστων ατόμων, το 28,5% την πιο φυσική άνεση και το 28,4% τη μεγαλύτερη προστασία της ιδιωτικής ζωής και της ανωνυμίας. Ακόμη, τα πρώτα δύο πλεονεκτήματα που αναφέραμε, αποτελούν και τις πιο συνήθεις απαντήσεις στο γιατί οι ερωτηθέντες ξεκίνησαν την ενασχόλησή τους με τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο (Sally Gainsbiuy et al., 2012).

### ***3.4.1 ΕΘΙΣΜΟΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΤΖΟΓΟΥ & ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ***

Αν και όλοι έχουμε στο μυαλό μας πως υπάρχει κάποια σχέση ανάμεσα στα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο και στον εθισμό των τυχερών παιχνιδιών, η σχέση αυτή δεν έχει επιβεβαιωθεί ακόμη. Εύλογα, οι ήδη εθισμένοι παίκτες να αναζητήσουν πιθανώς ευκαιρίες για τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο, όταν άλλες ευκαιρίες δεν είναι διαθέσιμες. Ακόμη, θα πρέπει να σημειώσουμε πως τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο προσελκύουν άτομα που διαφορετικά ίσως να μην έπαιζαν συχνά, γεγονός που μπορεί να οδηγήσει σε αύξηση της επικράτησης του εθισμού των τυχερών παιχνιδιών.

Μελέτες έχουν αποδείξει πως άτομα που μένουν στο σπίτι, όπως είναι οι άνεργοι, οι συνταξιούχοι και αυτοί που επιβλέπουν παιδιά, ανάπτυξαν πρόβλημα εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο (Wood & Griffiths, 2005) ενώ στο ίδιο πλαίσιο, αρκετοί χρήστες του διαδικτύου με σκοπό τον τζόγο αναφέρουν την προτίμησή τους στον ηλεκτρονικό τζόγο και την αντιπάθεια τους για τον παραδοσιακό τζόγο. Τα παραπάνω δεδομένα δείχνουν πως τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο διαθέτουν μια ανεπανάληπτη δυναμική ως προς τη δημιουργία μίας νέας αγοράς (niche) (Wood & Williams, 2007).

Ωστόσο, τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο διαθέτουν και πλευρές που ενδεχομένως να αυξήσουν τον κίνδυνο εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο:

- **Προσβασιμότητα και ευκολία**

Επειδή ακριβώς δεν απαιτείται μετακίνηση από μέρους του παίκτη για να συμμετέχει, αυτό μπορεί να οδηγήσει σε μεγαλύτερη συχνότητα παιχνίματος. Σε άλλες μορφές τυχερών παιχνιδιών (π.χ., ηλεκτρονικά, μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών), η αυξημένη προσβασιμότητα έχει συσχετιστεί με υψηλότερα επίπεδα παιχνιδιού και υψηλότερα ποσοστά εθισμού (Monaghan et al., 2009).

- **Παιχνίδι σε οικείο και άνετο περιβάλλον**

Μέσω της εύκολης πρόσβασης από τον καναπέ του σπιτιού, μειώνεται το αίσθημα του κινδύνου και άρα καταναλώνεται περισσότερος χρόνος για κάθε παιχνίδι (Monaghan et al., 2009).

- **Μοναχικό παιχνίδι**

Ο ορισμός του «μοναχικού» παιχνιδιού περιλαμβάνει τον αποκλεισμό από την βοήθεια και τους περισπασμούς φίλων, με τη πιθανότητα να χαθεί η αίσθηση του χρόνου και της ποσότητας των χρημάτων που στοιχηματίστηκαν, ενώ οι παίκτες μπορούν να παίξουν υπό την επήρεια ναρκωτικών και αλκοόλ (Monaghan et al., 2009).

### **Οικονομική προσιτότητα**

Το κόστος για να παίξει κανείς μειώνεται σημαντικά σε σχέση με τον παραδοσιακό τζόγο καθώς η μείωση εξόδων ταξιδιού, τροφίμων και αναψυκτικών προσελκύουν τον χρήστη. Επίσης, υπάρχουν παιχνίδια χαμηλών στοιχημάτων που μπορεί να οδηγήσουν σε σταδιακή κλιμάκωση των χρημάτων του στοιχήματος (Monaghan et al., 2009).

### **Ανωνυμία**

Η ανωνυμία αυξάνει την άνεση και μειώνει το άγχος και τους ενδοιασμούς ενώ είναι εύκολο για τους εθισμένους παίκτες να παίξουν κρυφά (Monaghan et al., 2009).

### **Ηλεκτρονικές πληρωμές**

Χωρίς τη φυσική παρουσία του χρήματος, μπορούν να ξοδευτούν μεγαλύτερα ποσά ηλεκτρονικά (Monaghan et al., 2009).

Με βάση έρευνα 4.027 συμμετεχόντων το 2012, τα βασικά μειονεκτήματα των τυχερών παιχνιδιών στο διαδίκτυο, ήταν ότι είναι υπερβολικά βολικά (29,9%) και ότι είναι πιο εύκολο να ξοδευτούν περισσότερα χρήματα (27,8%). Σημαντική επίσης παρατήρηση αποτελεί πως το 15,1% των παικτών χαρακτήρισε τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο ως λιγότερο κοινωνικά ενώ το 14,9% ως πιο εθιστικά από τα μη-διαδικτυακά παιχνίδια.

Ακόμη, υπάρχει ένα 12,3% των παικτών που ανησυχεί για το αν οι μέθοδοι πληρωμής είναι αξιόπιστοι και ασφαλείς, με το 10,3% να αμφισβητεί την αξιοκρατία των παιχνιδιών και το 9,8% να μην διασκεδάζει τόσο όσο με την χρήση παραδοσιακών μεθόδων. Αξιόλογη παρατήρηση αποτελεί πως το 6,7% πιστεύει ότι η έλλειψη ανθρώπινης επαφής κάνει το ποντάρισμα πιο δύσκολο. Τέλος, το 5,3% πιστεύει ότι υπάρχει δυσκολία αποκλεισμού των ανήλικων παικτών και το 2,9% νομίζει ότι είναι παράνομο (Sally Gainsbury et al., 2012).

Κατά καιρούς έχουν εκδοθεί οδηγίες για να εκτιμηθεί το κατά πόσο είναι κάποιος εθισμένος στον τζόγο. Ο οργανισμός «Gambling Impact Society NSW», παρουσιάζει τον πληρέστερο οδηγό σε θέματα εθισμού στον τζόγο, σημειώνοντας κάποιες συμπεριφορές που μπορούν να μας βοηθήσουν να αντιληφθούμε ότι έχουμε εθιστεί. Οι περιπτώσεις είναι οι εξής (Gambling Impact Society, 2010):

- όταν ο στοιχηματισμός εμποδίζει την εργασία, τον σχολείο ή την επίτευξη άλλων δραστηριοτήτων
- όταν βλάπτεται η ψυχική και η σωματική υγεία
- όταν βλάπτονται τα οικονομικά
- όταν καταστρέφεται η κοινωνική υπόσταση
- όταν δημιουργούνται προβλήματα στις σχέσεις με την οικογένεια και τους φίλους

Οι χρήστες παρά τη διαπίστωση του εθισμού, χρησιμοποιούν ποικίλους λόγους για να συνεχίσουν να παίζουν, με τους πιο συνηθισμένους να είναι οι παρακάτω, σύμφωνα με την ίδια πηγή (Gambling Impact Society, 2010):

- περιμένουν την μεγάλη νίκη (πολλά κέρδη)
- προσπαθούν να κερδίσουν τα χαμένα χρήματα
- απολαμβάνουν την εμπειρία του να παίρνεις ρίσκα
- αυθορμητισμός (λειτουργούν χωρίς σκέψη)
- προσπαθούν να νιώσουν καλύτερα για τον εαυτό τους
- μοναξιά
- απόδραση από τα προβλήματα της ζωής
- ανακούφιση από τον φυσικό και συναισθηματικό πόνο
- έχουν κατάθλιψη και άγχος

Δυστυχώς, οι περισσότερες έρευνες σχετικά με τη σχέση μεταξύ του εθισμού στον τζόγο και του εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο, βασίζονται κυρίως στην αυτο-έκθεση, σε αυτο- επιλεγμένα δείγματα και αυτό-αναφορικές κλίμακες μελέτες. Ως αποτέλεσμα, καθίσταται δύσκολη η γενίκευση των συμπερασμάτων τους, σε άλλους πληθυσμούς. Αν και η πλειοψηφία των διαδικτυακών παικτών φαίνεται να παίζει υπεύθυνα, οι έρευνες δείχνουν πως η συχνότητα εμφάνισης εθισμού στον ηλεκτρονικό τζόγο είναι υψηλότερη σε σχέση με τον παραδοσιακό τζόγο.

Προς επίρρωση των παραπάνω, η μελέτη «Επιπτώσεων Τυχερών Παιχνιδιών της Τασμανίας» φανέρωσε πως από αυτούς που συμμετείχαν σε τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο, το 11% ήταν ψυχαγωγικοί παίκτες, το 18% ήταν παίκτες χαμηλού κινδύνου, το 10% ήταν παίκτες μετρίου κινδύνου, και το 12% ήταν παίκτες με πρόβλημα εθισμού (Κέντρο Νότιας Αυστραλίας Οικονομικών Μελετών, 2008) ενώ σε ένα δείγμα 1.920 χρηστών ηλεκτρονικού στοιχηματισμού, ένα σημαντικό ποσοστό ταξινομήθηκε ως μέτρια (22,6%) ή σοβαρά (20.1%) εθισμένοι παίκτες (Wood, Williams & Lawton, 2007).



Ακόμη, παρόμοια επίπεδα εθιστικού στοιχηματισμού έχουν εντοπιστεί σε άλλα δείγματα χρηστών του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού. Με βάση μία μελέτη στην Καλιφόρνια, από τους ενήλικες που χρησιμοποιούσαν τον τζόγο διαδικτυακά, το 23,2% βρίσκονταν λίγο πριν το στάδιο του εθισμού, το 19,2% ήταν εθισμένοι παίκτες και το 11,3% ήταν παθολογικοί παίκτες. Συγκλονιστικό νούμερο αποτελεί αυτό της επικράτησης του εθιστικού και παθολογικού στοιχηματισμού που ήταν σχεδόν 600% υψηλότερη μεταξύ παικτών στο διαδίκτυο, από ότι μεταξύ παικτών εκτός διαδικτύου (Volberg, 2006). Κατ'αναλογία, οι πάροχοι θεραπείας για προβλήματα εθισμού σε τέτοιες περιπτώσεις, ανέφεραν αύξηση των κλήσεων σε γραμμές βοήθειας και αύξηση των συμβουλευτικών συνεδριών που απαιτούνται (Monaghan et al., 2009).

## Χαρακτηριστικά Στοιχεία Παικτών Στοιχηματισμού (Gambling) και Ηλεκτρονικού Στοιχηματισμού (eGambling)

Όπως ήδη αναφέραμε, τα όσα είναι σήμερα γνωστά για τους χρήστες διαδικτυακού στοιχηματισμού, βασίζονται κυρίως σε αυτό-αναφορικές έρευνες που δύσκολα μπορούν να γενικευθούν και να οδηγήσουν σε μοντέλα – τύπους τζογαδόρων. Ως αποτέλεσμα, τα όποια χαρακτηριστικά αναφέρουμε παρακάτω, μπορεί να μην είναι αντιπροσωπευτικά του συνόλου του πληθυσμού αυτού στο διαδίκτυο.

Το προφίλ τους, με βάση τις έρευνες μέχρι σήμερα, δείχνει πως είναι συνήθως άνδρες, κάτω των 40 ετών, έχουν τριτοβάθμια εκπαίδευση, κατέχουν επαγγελματικές ή διευθυντικές θέσεις, και έχουν υψηλότερη κοινωνικοοικονομική κατάσταση από το μέσο όρο. Εκτιμάται όμως πως υπάρχει μια αύξηση του αριθμού των γυναικών που παίζουν τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο ενώ δεν είναι λίγες οι έρευνες που φανέρωσαν πως οι γυναίκες θα προτιμούσαν τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο από ότι σε παραδοσιακούς χώρους, επειδή το διαδίκτυο θεωρείται ασφαλέστερο, λιγότερο εκφοβιστικό, ανώνυμο, πιο διασκεδαστικό και πιο δελεαστικό (Carpenter, 2005 & Griffiths, 2001).

Μεταξύ των διαδικτυακών αθλητικών τζογαδόρων και των διαδικτυακών τζογαδόρων αγώνων ταχύτητας, σε μία αυστραλιανή ιστοσελίδα, οι περισσότεροι τζογαδόροι ήταν μεταξύ 35-54 ετών (Woolley, 2003). Ακόμη, μία έρευνα που διατέθηκε σε μία άλλη ιστοσελίδα στοιχήματος είχε εκπροσώπους μικρότερης ηλικίας, γεγονός που μπορεί να σημαίνει πως οι μεγαλύτεροι σε ηλικία συμμετέχοντες κυρίως τοποθετούν στοιχήματα και ελέγχουν τους διαδικτυακά λογαριασμούς τους, ενώ οι μικρότεροι ηλικιακά συμμετέχοντες χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για την έρευνα αποδόσεων και διαθέσιμων στοιχημάτων. Τέλος, τα μεγαλύτερης ηλικίας άτομα (65+ ετών) δεν εκπροσωπούνται ουσιαστικά ανάμεσα στους διαδικτυακούς τζογαδόρους, κυρίως λόγω του ότι ακόμη, ένα πολύ μικρό ποσοστό της ηλικιακής αυτής κλίμακας, χρησιμοποιεί το διαδίκτυο (Monaghan et al., 2009).

Άλλες έρευνες απέδειξαν πως η προσβασιμότητα και ο χρόνος που δαπανάται διαδικτυακά σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο. Δεν ήταν λίγοι οι παίκτες του διαδικτύου που ανέφεραν ότι ήταν πιο «πιθανό να πειραματιστούν», πιο

«πιθανό να δοκιμάσουν νέα προϊόντα και ιδέες», και ότι τους «άρεσε η ποικιλία» πολύ περισσότερο από τους παραδοσιακούς παίκτες. Ως γενικός κανόνας, ισχύει πως οι διαδικτυακοί παίκτες φαίνεται να είναι γνώστες χρήσης του υπολογιστή και του διαδικτύου και γενικά χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για πολλαπλές δραστηριότητες, όπως: επικοινωνία, ανάκτηση πληροφοριών και διεξαγωγή επιχειρηματικών και τραπεζικών συναλλαγών, καθώς και αγορά προϊόντων και υπηρεσιών. Ακόμη, η ίδια έρευνα δείχνει πως στην πλειοψηφία τους, οι παίκτες αυτοί χρησιμοποιούν πολλαπλές μορφές τυχερών παιχνιδιών ([americangaming.org](http://americangaming.org), 2006).

Αν και η δημοφιλία του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού αυξάνεται, η πλειοψηφία των παικτών δεν συμμετέχουν ακόμη σε αυτή τη μορφή στοιχηματισμού καθώς ο χώρος χαρακτηρίζεται από δυσπιστία και κυνισμό μεταξύ των χρηστών για τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο. Ως κύριοι λόγοι μη χρήσης τους, κυριαρχούν η ανησυχία για την ασφάλεια και τη νομιμότητα (Ipsos Reid, 2005). Τέλος, μία έρευνα σε διαδικτυακούς χρήστες στοιχηματισμού για τις ΗΠΑ, διαπίστωσε ότι το 55% πιστεύουν ότι τα διαδικτυακά καζίνο εξαπατούν τους παίκτες και το 46% πιστεύουν ότι οι παίκτες εξαπατούν τις ιστοσελίδες ([americangaming.org](http://americangaming.org), 2006). Παρόμοια αποτελέσματα είχε και μία βρετανική έρευνα που αποκάλυψε ότι το 48% των ερωτηθέντων βαθμολόγησαν τις εταιρείες τυχερών παιχνιδιών ως τις λιγότερο αξιόπιστες επιχειρήσεις για την προστασία των προσωπικών τους δεδομένων (Gaming Intelligence Group, 2008).

#### **3.4.2 ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΔΕΙΟΔΟΤΗΜΕΝΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ**

Η σχεδίαση της γραμμής μεταξύ του συστήματος που λειτουργεί με άδειες εκμετάλλευσης και άλλων τύπων υποδομής τυχερών παιχνιδιών αποτελεί μία δύσκολη διαδικασία. Τα συστήματα που βασίζονται σε άδειες και λειτουργούν σήμερα στην Ευρώπη (από το 2013) είναι στην Αυστρία, το Βέλγιο, τη Δανία, Γαλλία, Ελλάδα, Ιταλία, Λετονία, Μάλτα, Ισπανία, Σλοβακία, Σλοβενία και Ηνωμένο Βασίλειο. Η διαίρεση αυτή βασίζεται στο γεγονός ότι οι ξένες επιχειρήσεις μπορούν να υποβάλουν αίτηση για άδεια χρήσης τυχερών παιχνιδιών στις χώρες αυτές και οι φορείς

εκμετάλλευσης δεν πρέπει να είναι πλήρως κρατικοί ή να ασκούν τις δραστηριότητές τους μέσω εταιρείας εγγεγραμμένης στην εν λόγω χώρα.

### **3.4.3 ΜΕΘΟΔΟΙ ΠΛΗΡΩΜΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΤΖΟΓΟΥ (EGAMBLING)**

Τη πλέον δημοφιλή μέθοδο πληρωμής ηλεκτρονικού στοιχηματισμού αποτελούν οι πιστωτικές και χρεωστικές κάρτες, υπό την παρακάτω ιεράρχηση: American Express, China UnionPay, Diners Club, Discover Card, Entrust Bankcard, Japan Credit Bureau, MasterCard και Visa. Παρακάτω αναλύονται οι νέες και πιο γνωστές διαδικτυακοί μέθοδοι πληρωμής για λειτουργίες ηλεκτρονικού στοιχηματισμού, πέρα από τις πιστωτικές κάρτες.

#### **Ukash**

Αποτελεί την εύκολη εναλλακτική της πιστωτικής σε Ηνωμένο Βασίλειο και στην Ευρώπη. Ό ο λόγος που έχει αυξημένη αναγνωσιμότητα στο Ηνωμένο Βασίλειο είναι κυρίως η ασφάλεια που παρέχει στις συναλλαγές της (Reviewed Casinos, 2014).

#### **Firepay**

Η «Firepay» εξυπηρετεί κυρίως όσους διαθέτουν τραπεζικό λογαριασμό στις ΗΠΑ με το βασικό πλεονέκτημά της τη δυνατότητα να μεταφέρεις χρήματα από τον τραπεζικό σου λογαριασμό στον «Firepay» λογαριασμό άμεσα, χωρίς να μεσολαβήσουν 2-3 μέρες για τη μεταφορά τους από τον λογαριασμό στην τράπεζα και αντίστροφα (Reviewed Casinos, 2014).

#### **CentralCom**

Βασικό πλεονέκτημα της «CentralCom» είναι πως αποτελεί μια από τις πιο παλιές μεθόδους πληρωμής διαδικτυακά με εμπειρία 30 ετών στην επεξεργασία των διαδικτυακά πληρωμών (Reviewed Casinos, 2014).

#### **PaySpark**

Η «PaySpark» λειτουργεί κατ'αναλογία με τα περισσότερα διαδικτυακά «πορτοφόλια»: αρχικά χρηματοδοτείται ο διαδικτυακά λογαριασμός και στη συνέχεια

πραγματοποιούνται καταθέσεις σε διαδικτυακά καζίνο ή αγορά, προϊόντων από άλλους εμπόρους, που το παρέχουν ως μέθοδο πληρωμής (Reviewed Casinos, 2014).

### **PrePaid ATM**

Όπως φανερώνει το όνομά της, η «PrePaid ATM» είναι μια προπληρωμένη κάρτα ATM, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο Internet, σε μηχανήματα ATM παγκοσμίως και σε οποιονδήποτε συναλλαγή με έμπορο που δέχεται χρεωστικές κάρτες (Reviewed Casinos, 2014).

**Paysafe:** Η «Paysafe Card» είναι μία προπληρωμένη κάρτα που ξεκίνησε να είναι διαθέσιμη στην Αυστρία και στην Γερμανία, επεκτάθηκε όμως γρήγορα και σε άλλες χώρες. Είναι ένας από τους πιο εύκολους τρόπους για κατάθεση σε στοιχηματική εταιρία αφού είναι διαθέσιμη ως κάρτα σε χιλιάδες σημεία πώλησης. Ιδανική για όσους δεν παίζουν μεγάλα ποσά και για όσους δεν θέλουν να χρησιμοποιήσουν τραπεζικές κάρτες. Στα αρνητικά ότι ακόμη δεν είναι διαθέσιμη η ανάληψη με Paysafe στην Ελλάδα, όπως επίσης και ότι δεν την δέχονται ως μέσω πληρωμής όλες οι εταιρίες. Αν καταθέσετε με Paysafe θα πρέπει να κάνετε ανάληψη με τραπεζική μεταφορά. Αποτελεί την πλέον δημοφιλή μέθοδος για διαδικτυακά καζίνο, καθώς προσφέρει ιδιωτικότητα χωρίς να υπάρχει απευθείας σύνδεση με τον τραπεζικό λογαριασμό του παίκτη ή με την άμεση δέσμευση χρηματικών ποσών μέσω πιστωτικής κάρτας (Reviewed Casinos, 2014).

**Skrill:** Το ηλεκτρονικό πορτοφόλι Skrill είναι διαθέσιμο για συναλλαγές σε όλες τις στοιχηματικές εταιρίες. Διαθέτει υψηλά όρια, δεν υπάρχουν χρεώσεις για καταθέσεις σε στοιχηματικές, ενώ με την Skrill Mastercard σας δίνει την δυνατότητα για ανάληψεις χρημάτων από οποιοδήποτε ATM.

**Neteller:** Το ηλεκτρονικό πορτοφόλι Neteller είναι διαθέσιμο σχεδόν σε όλες τις νόμιμες εταιρίες με άδεια στην Ελλάδα. Διαθέτει πολύ υψηλότερα όρια συναλλαγών από την Skrill, έχει χαμηλές χρεώσεις, ενώ μέσω της Net+ Mastercard σας επιτρέπει την ανάληψη χρημάτων από οποιοδήποτε ATM στον κόσμο.

**Moneysafe:** Ηλεκτρονικό πορτοφόλι και Paysafe σε ένα. Κέρδισε χιλιάδες φίλους όταν αποχώρησε η paysafe card λόγω των Capital Control, είναι διαθέσιμη σε χιλιάδες σημεία λιανικής και πολύ απλή στην χρήση της. Δυστυχώς δεν είναι διαθέσιμη σε όλες τους Bookies, ενώ χρεώνει και 4% σε κάθε κατάθεση σε στοιχηματική εταιρία.

**Viva payments:** Το πρώτο ελληνικό ηλεκτρονικό πορτοφόλι, έγινε αρκετά δημοφιλές όταν αποχώρησε η Paysafe λόγω των Capital Control και αποτελεί έναν τους πλέον ασφαλείς τρόπους συναλλαγών αφού έχει αδειοδοτηθεί από την Τράπεζα της Ελλάδας. Πανεύκολη στην χρήση, διαθέτει πέντε τρόπους για την φόρτιση του, οι τέσσερις εξ αυτών όμως έχουν και την δικιά τους χρέωση.

### 3.5 ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΕΡΕΥΝΕΣ

Στην ακόλουθη ενότητα θα αποκαλύψουμε τα αποτελέσματα διάφορων ερευνών για τα ποσοστά στοιχηματισμού και ηλεκτρονικού στοιχηματισμού ανά την υφήλιο, ενώ σε διακριτή υποενότητα θα παραθέσουμε αντίστοιχα στοιχεία για την Ελλάδα.

Σύμφωνα με την τελευταία εκτίμηση της «H2 Gambling Capital» σχετικά με την βιομηχανία στοιχηματισμού σε παγκόσμιο επίπεδο, κρίθηκε πως παρόλο που υπάρχουν οικονομικές αντιξοότητες και δυσκολίες τα τελευταία χρόνια, το συνολικό παγκόσμιο ακαθάριστο κέρδος θα συνεχίσει να βρίσκεται σε ανοδική πορεία και μάλιστα να αυξηθεί κατά 5,6% στα €32 δηλαδή δις το 2013. Η άνοδος αυτή οφείλεται στη συνεχή επέκταση και διεύρυνση διαδικτυακά καναλιών αλλά και στο άνοιγμα σε νέες αγορές (H2 Gambling Capital, 2012).

Η ίδια εταιρεία, ερεύνησε και το ποια χώρα κατέχει το ρεκόρ ποσοστού στοιχηματισμού ανά κάτοικο διεθνώς, και κατέληξε πως η χώρα αυτή είναι οι ΗΠΑ, με το 25.1% της παγκόσμιας αγοράς. Το μερίδιο αυτό όμως συρρικνώνεται καθώς οι ΗΠΑ απαγορεύει σταδιακά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (eGaming) των οποίων η δυναμική μπορεί να αυξήσει τα ποσά που παίζονται κατά 10-12 δις € μέσα σε 3 χρόνια, αν αρθεί η απαγόρευση σε όλες τις πολιτείες των ΗΠΑ (H2 Gambling Capital, 2012).

Η χώρα που αποτελεί την πλέον ανερχόμενη αγορά διεθνώς, είναι αναπόφευκτα η Κίνα (περιλαμβάνεται και το «SAR του Hong Kong» και το «Macau»). Ακόμη και με βάση μελέτες που έγιναν πριν από δώδεκα χρόνια, και εκτιμήθηκε η αξία της αγοράς του στοιχηματισμού στον κόσμο, η Κίνα οριακά έμπαινε στα 10 πρώτα κράτη. Σήμερα, η αξία της αγοράς της αγγίζει την 2<sup>η</sup> θέση με ποσοστό 15,6% της παγκόσμιας αγοράς ενώ τα κέρδη που σημειώνει ανέρχονται στα 49.9 δις € (H2 Gambling Capital, 2012). Στα στοιχεία της «H2 Gambling Capital» για την Κίνα λαμβάνονται υπόψη μόνο οι δραστηριότητες που είναι νόμιμες ενώ αν υπολογίσουμε σε αυτά τα μεγέθη και τις παράνομες δραστηριότητες, η αγορά της Κίνας εκτιμάται πως αγγίζει 1,5 με 2 φορές το μέγεθος της αγοράς των ΗΠΑ (H2 Gambling Capital, 2012).

Αν και το 2011 η Ευρώπη έπεσε από τον θρόνο της ως η μεγαλύτερη περιοχή στοιχηματισμού στην Ασία/Μέση Ανατολή, φαίνεται πως μελλοντικά το χάσμα αυτό θα

διευρύνεται. Ωστόσο αυτό δεν την αφαιρεί από την βασική πεντάδα μέσα στα 10 πρώτα έθνη στην χρήση στοιχηματισμού ενώ στατιστικά, η Ευρώπη παραμένει πρώτη στο «eGaming» με το 12,4% των κερδών της να εκτιμάται πως θα προέρχονται από το eGaming κατά την διάρκεια του επόμενου χρόνου. Εντός Ευρώπης, η Ιταλία παραμένει πρώτη σε ποσοστό στοιχηματισμού σε σχέση με τις υπόλοιπες με τα κέρδη για το 2012 να υπολογίζονται στα 19,05 δις € (H2 Gambling Capital, 2012).

Από το νότιο ημισφαίριο, οι μόνοι που κατάφεραν να εισέλθουν στις 10 πρώτες χώρες της εν λόγω κατάταξης, είναι οι Αυστραλοί που βρίσκονται στην 5<sup>η</sup> θέση με κέρδη στα 16,95 δις € για το 2012. Αξίζει να σημειώσουμε πως παραδοσιακά οι Αυστραλοί σημειώνουν τα μεγαλύτερα ποσά στα στοιχήματά τους ανά ενήλικο σε σχέση με όλα τα κράτη (H2 Gambling Capital, 2012).

Συνολικά, διακρίνουμε εννιά διεθνείς αγορές στοιχηματισμού με ακαθάριστα κέρδη αξίας 10 δις € ενώ στην ομάδα αυτή εντασσόταν και η Ισπανία (2008 και 2009) αλλά λόγω κρίσης, διακρίθηκε μία πτώση στα ακαθάριστα εγχώρια κέρδη κατά 11,4% από την μεγαλύτερη τιμή που κατείχαν το 2008 και ήταν στα 10,7δις €. Τέλος, αξίζει να αναφερθούμε στην Σκανδιναβία, καθώς πρόκειται για μία ένωση τεσσάρων χωρών με ενήλικες που παράγαν 6,4 δις € συνολικά ακαθάριστα κέρδη το 2012 με το 30% της αξίας της αγοράς τους αφορά σε χρήση διαδικτυακά στοιχηματισμού (H2 Gambling Capital, 2012).



### **3.5.1 ΕΡΕΥΝΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΤΖΟΓΟ (EGAMBLING)**

Αποτελεί μία πραγματικότητα πως τα ποσοστά του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού ανά χώρα δεν είναι ίδια με αυτά του παραδοσιακού. Είναι άλλωστε επόμενο, καθώς αυτό οφείλεται στο ότι σε κάποιες περιοχές γίνεται περισσότερη χρήση του διαδικτύου, σε κάποιες άλλες περιοχές ισχύουν σχετικές απαγορεύσεις ενώ σε άλλα μέρη του πλανήτη δεν υπάρχει εμπιστοσύνη όσον αφορά τις πλατφόρμες αλλά και τις διαδικτυακές συναλλαγές. Στην ενότητα αυτή, θα αναφερθούμε στα ποσοστά του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού σε διάφορες περιοχές παγκοσμίως.

Όσον αφορά στις ΗΠΑ, η απαγόρευση χρήσης σελίδων ηλεκτρονικού στοιχηματισμού στις περισσότερες περιοχές της, έχει ωθήσει τους παίκτες στη χρήση ιστοσελίδων εκτός συνόρων. Ωστόσο, πρόκειται μόνο για ένα μονοψήφιο ποσοστό κατοίκων των ΗΠΑ που συμμετέχουν σε διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, με σχεδόν το 50% να παίζει λόττο (yStats, 2012). Η αλλαγή επήλθε στο 2014 όταν ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός νομιμοποιήθηκε σε 3 πολιτείες των ΗΠΑ, με αποτέλεσμα τα έσοδα από την χρήση του να φτάσουν άμεσα σε εκατομμύρια δολάρια κατά τους πρώτους μήνες της νομιμότητάς του. Ειδικότερα, οι πολιτείες που επωφελήθηκαν των εσόδων ήταν το Νιου Τζέρσεϋ, το Ντελαγουέρ και η Νεβάδα. Όπως ήταν αναμενόμενο, το παράδειγμα ακολούθησαν κι άλλες πολιτείες. Πιο συγκεκριμένα, στο Νιου Τζέρσεϋ μόνο, από τη νομιμοποίηση των διαδικτυακά καζίνο, τον Νοέμβριο του 2013, συγκεντρώθηκαν σχεδόν \$1 εκατομμύριο \$ εσόδων την πρώτη εβδομάδα εργασιών. Ακολούθως, το 2014, τα νούμερα αγγίζουν τα \$10 εκατομμύρια \$ ανά μήνα, με αρκετές εκατοντάδες χιλιάδες λογαριασμούς τυχερών παιχνιδιών να δημιουργούνται σε μηνιαία βάση (yStats, 2014).

Στην περίπτωση του Καναδά, η κυβέρνηση άνοιξε τις αγορές τυχερών παιχνιδιών διαδικτύου το 2011 με στόχο να επιβάλει υψηλότερο φόρο εισοδήματος (yStats, 2012), ενώ στη κατά την ίδια περίοδο, στη Νότια Αμερική τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια και στοιχήματα γίναν ακόμη πιο δημοφιλή, παράγοντας περισσότερα από 100 δις. ευρώ σε ακαθάριστα έσοδα (yStats, 2012).

Θα πρέπει να σημειωθεί πως στη μεγαλύτερη αγορά της Λατινικής Αμερικής, που είναι η Βραζιλία, όλα τα τυχερά παιχνίδια και στοιχήματα απαγορεύονται εκτός από τις

ιπποδρομίες. Ως αποτέλεσμα, οι παίκτες βρίσκουν καταφύγιο στο εξωτερικό κάνοντας χρήση ιστοσελίδων εκτός συνόρων, ξοδεύοντας πολλές εκατοντάδες εκατομμύρια ευρώ ετησίως σε εκτός συνόρων ιστοσελίδες αθλητικών στοιχημάτων, αφαιρώντας εν δυνάμει έσοδα από το Βραζιλιανικό κράτος. Η δραστηριότητα αυτή (εκτός συνόρων) αυξάνεται με την φιλοξενία του Παγκόσμιου Κυπέλλου Ποδοσφαίρου του 2014 (yStats, 2014).

Κατ' αναλογία, στο Μεξικό και στην Αργεντινή, ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός επιτρέπεται μόνο κάτω από ειδική άδεια, αν και στο Μεξικό οι εκτός συνόρων ιστοσελίδες είναι πιο δημοφιλείς από ότι οι νόμιμες εγχώριες ιστοσελίδες. Με τη σταδιακή επέκταση και χαλάρωση της νομοθεσίας του διαδικτυακού στοιχηματισμού στις ΗΠΑ, αναμένεται συνεργασία μεταξύ Μεξικού και ΗΠΑ για την ενίσχυση αυτής της αγοράς. Συνολικά, για τη Λατινική Αμερική, η Αργεντινή έχει τον μεγαλύτερο αριθμό των ιστοσελίδων ηλεκτρονικού στοιχηματισμού και στοιχημάτων (yStats, 2014).

Αν και η Ευρώπη κατέχει ηγετική θέση στην υιοθέτηση κανονισμών σχετικά με τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, με την δραστηριότητα να εξαπλώνεται με γοργούς ρυθμούς, νέα μέτρα ήρθαν στο προσκήνιο. Ειδικότερα, ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός νομιμοποιείται σταδιακά σε έναν ολοένα αυξανόμενο αριθμό ευρωπαϊκών χωρών από το 2011, με το Ηνωμένο Βασίλειο να κάνει την αρχή. Ειδικά για το Ηνωμένο Βασίλειο, τα στοιχεία φανερώνουν πως τα άτομα ηλικίας 18 έως 34 είναι τα πιο ενεργά ως αναφορά την χρήση του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού (yStats, 2012).

Η χρήση ιστοσελίδων εκτός χώρας, οδηγεί σε διαφεύγοντα έσοδα για το κράτος. Με γνώμονα λοιπόν, την καταπολέμηση της απώλειας των φόρων στα τυχερά παιχνίδια και στα στοιχήματα εξαιτίας της στροφής προς εκτός συνόρων ιστοσελίδες (όπως πχ οι διαχειριστές στο Γιβραλτάρ) το Ηνωμένο Βασίλειο φορολογεί τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια με βάση τη θέση κατοικίας των καταναλωτών, από το 2014. Ο τζίρος στο Ηνωμένο Βασίλειο για τα διαδικτυακά στοιχήματα έφτασε κατά μέσο όρο διψήφιο ποσό σε δισεκατομμύρια ευρώ το 2013. Αξίζει να σημειωθεί πως οι υπολογιστές «laptop» και «desktop» εξακολουθούν να είναι οι κορυφαίες συσκευές που χρησιμοποιούνται για διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, αλλά η χρήση των «smartphones» και των «tablets» ολοένα και αυξάνεται (yStats, 2014).

Παράδειγμα προτίμησης παράνομων διαδικτυακών τόπων αποτελεί η Γαλλία, όπου ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός ήταν νόμιμος από το 2010. Αυτό δεν εμπόδισε πολλούς παίκτες να κάνουν χρήση παράνομων δικτυακών τόπων όπως για παράδειγμα, το ένα τέταρτο των παικτών πόκερ που επέλεξε να στοιχηματίσει σε μη-ελεγχόμενα δίκτυα. Ως αποτέλεσμα των υψηλών φόρων που καταβλήθηκαν στις γαλλικές νόμιμες ιστοσελίδες, οι ιστοσελίδες αυτές έχουν μικρότερους προϋπολογισμούς διαθέσιμους για την προώθηση των υπηρεσιών τους σε σχέση με τις αντίστοιχες παράνομες (yStats, 2014).

Στους πρωτοπόρους όσον αφορά το ρυθμιστικό πλαίσιο στα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια στην Ευρώπη, κατατάσσεται η Ιταλία. Το σύνολο των εσόδων της από αυτό έφτασε πρόσφατα σε ένα μεγάλο αριθμό εκατοντάδων εκατομμυρίων ευρώ, με το πόκερ να αποτελεί το μεγαλύτερο κομμάτι της αγοράς της (yStats, 2014) ενώ αντίστοιχα στην Ισπανία τα έσοδα της αγοράς του ηλεκτρονικού στοιχηματισμού εκτιμάται πως υπερδιπλασιάστηκαν από 2011 μέχρι το 2014 (yStats, 2012).

Εντυπωσιακά έσοδα σημείωσε η Γερμανία όπου, αν και τα διαδικτυακά καζίνο και το διαδικτυακό πόκερ ήταν νόμιμα μόνο στην πόλη Schleswig-Holstein από το 2012, τα ακαθάριστα έσοδα από τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια αγγίζουν τα περίπου 2 δισεκατομμύρια ευρώ σε εθνικό επίπεδο το 2015 (yStats, 2012). Σημαντικό ρόλο παίζει εδώ η γειτνίαση με χώρες του άμεσου περιβάλλοντος. Στην Γερμανία, ο κανονισμός των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών και στοιχημάτων, υστερεί σε σχέση με των γειτονικών χωρών ενώ πρόοδος στην ρύθμιση πάνω στον ηλεκτρονικό τζόγο αναμένεται το 2014, καθώς πολλοί φορείς έχουν υποβάλει αίτηση για τις πρώτες άδειες λειτουργίας ιστοσελίδων με αθλητικά στοιχήματα. Μόλις ληφθούν οι άδειες, τα νόμιμα έσοδα προβλέπεται να ανέλθουν σε αρκετές εκατοντάδες εκατομμύρια ευρώ μέχρι το 2017, ενώ η μη ελεγχόμενη αγορά θα αυξήσει τα έσοδά, της κατά μονοψήφιο αριθμό σε δισεκατομμύρια ευρώ (yStats, 2014).

Μια ακόμη χώρα που υστερεί στο νομοθετικό της πλαίσιο για τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια και στοιχήματα σε σχέση με τους γείτονές της, είναι η Ρωσία. Ωστόσο, μία νέα νομοθεσία ετοιμάζεται ώστε να νομιμοποιήσει το διαδικτυακό στοιχίμα στη χώρα. Τα στοιχήματα και τα τυχερά παιχνίδια εξακολουθούν να περιορίζονται σε ειδικές

χορηγούμενες ζώνες, ενώ τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια είναι παράνομα (yStats, 2014).

Με τον ηλεκτρονικό τζόγο να εξαπλώνεται παγκοσμίως, όπως και το διαδίκτυο, η περιοχή Ασίας-Ειρηνικού δεν μένει εκτός του παιχνιδιού: στην Αυστραλία, χώρα που είναι πρώτη στον κόσμο στην αναλογία «τυχερά παιχνίδια ανά άτομο», ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός αυξάνεται ετησίως με ρυθμούς μεγαλύτερους του 30%, ενώ η αύξηση της συνολικής αγοράς τυχερών παιχνιδιών δεν πρέπει να υπερβαίνει το 5% (yStats, 2014).

Στην περίπτωση της Σιγκαπούρης, τα τυχερά παιχνίδια περιορίζονται γενικά, ενώ η κυβέρνηση εξετάζει μέτρα για να περιορίσει και τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, παρά το συντριπτικό ποσοστό του 1/3 χρηστών του διαδικτύου στη Σιγκαπούρη στατιστικά να έχει τζογάρει τουλάχιστον μία φορά. (yStats, 2014).

Ακόμη πιο ακραία πολιτική εφαρμόζεται στην Ιαπωνία, όπου μόνο ο εθνικός διαχειριστής λοταρίας έχει νόμιμη ιστοσελίδα, ενώ υποβλήθηκε στο ιαπωνικό κοινοβούλιο το 2013 ένα νομοσχέδιο για να νομιμοποιηθούν τα καζίνο (yStats, 2014).

Στην Κίνα, ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός απαγορεύεται και στην ηπειρωτική Κίνα διώκονται όσοι κατηγορούνται για τη λειτουργία αυτών των δικτυακών τόπων (yStats, 2012). Ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός είναι παράνομος στην Κίνα εκτός από τις ειδικές διοικητικές περιοχές του «Χονγκ Κονγκ» και του «Μακάο» (yStats, 2014).

Τέλος, στην Αφρική, ο ηλεκτρονικός στοιχηματισμός βρίσκεται σε ανάπτυξη με την πρώτη οργανωμένη ιστοσελίδα τυχερών παιχνιδιών στην Κένυα να ξεκινά λειτουργία το 2013. Στη Νότια Αφρική, τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια περιμένουν νομιμοποίηση εντός του τρέχοντος έτους (yStats, 2014).

### ***3.5.2 Μελλοντικές εξελίξεις και e-sports***

Η ονομασία των e-sports προκύπτει από τον όρο "electronic sports". Πρόκειται για μια μορφή ανταγωνισμού που διευκολύνεται από ηλεκτρονικά συστήματα, και πιο συγκεκριμένα από τα video games.

Για το 2017, η ανάπτυξη τους προβλέπεται να είναι θετική, αφού οι μετρήσεις δείχνουν πως οι προσθήκες σπονσορών στην σκηνή, και η ατέρμονη ενασχόληση των μέσων ενημέρωσή με τα eSports είναι αυτή που θα βοηθήσει περισσότερο στην κορύφωση των εσόδων στον εν λόγω τομέα. Έτσι, υπολογίζεται πως η οικονομία του ηλεκτρονικού αθλητισμού έχει σημαντική αύξηση της τάξης του 41,3%, δηλαδή μέχρι και \$696 εκατομμύρια (PETER WARMAN, 2017).

Τα έσοδα (2015-2020) θα έχουν αύξηση 35,6%, φτάνοντας τα 1488 εκατομμύρια δολάρια μέχρι το 2020. Οι χορηγίες θα είναι η μεγαλύτερη ροή εσόδων και θα φτάνοντας τα 655 εκατομμύρια δολάρια μέχρι το 2020 ενώ νέες εμπορικές εταιρίες θα εισέλθουν στην βιομηχανία αυξάνοντας τα ποσά κατακόρυφα. Με τέτοια ανοδική πορεία στην βιομηχανία των esports δεν θα μπορούσαν να αφήσουν την ευκαιρία ανεκμετάλλευτη οι στοιχηματικές εταιρίες, οι οποίες έχουν συμπεριλάβει στις αγορές τους τα μεγάλα τουρνουά ανά τον κόσμο σε παιχνίδια όπως το League of Legends (LoL), Dota 2 , το Counter – Strike (CS:GO), StarCraft II και άλλα τα οποία προσφέρονται και για live streaming για ζωντανό στοιχηματισμό.

Να σημειωθεί βέβαια ότι, τα τηλεοπτικά δικαιώματα των μέσων ενημέρωσή έχουν εκτοξευθεί, χάρη στο ELEAGUE και σε άλλες παγκόσμιες μεταδόσεις των eSports διοργανώσεων. Ήδη, τα esports έχουν μεγάλη επίδραση στα Μέσα Μαζικής ενημέρωσης και ειδικότερα στην τηλεόραση σε περισσότερες από δώδεκα χώρες, ενώ κορυφαία μέσα ενημέρωσης έχουν επενδύσει στην βιομηχανία των esports. Η πώληση των τηλεοπτικών δικαιωμάτων έχει τεράστια εμπορικότητα και αναμένεται να αυξηθεί επτά φορές από μόλις 50 εκατομμύρια δολάρια το 2016 σε σχεδόν 340 εκατομμύρια δολάρια το 2020.

Επιπλέον, μεγάλες εταιρίες όπως η Nike, η Adidas, και η Under Armour παγκοσμίως είναι πολύ κοντά σε τεράστιες για τα οικονομικά δεδομένα συμφωνίες με ομάδες, πρωταθλήματα και εκδηλώσεις. (PETER WARMAN, 2017)

Στις ΗΠΑ υπάρχουν κολέγια που δίνουν αθλητικές υποτροφίες σε παίκτες videogames (Robert Morris University Illinois και University of Pikeville). Επίσης, η Γαλλία προχώρησε στην αναγνώριση του σπορ, το 2016 και αυτή των παικτών ως αθλητών, ενώ και στη χώρα μας υπάρχουν δυο ομάδες που 'χουν σχετικά τμήματα

(Παναθηναϊκός, Άρης). Οι υπεύθυνοι των κορυφαίων σχετικών λιγκών κινούνται κατά τρόπο να μπουν τα eSports στο πρόγραμμα των Ολυμπιακών Αγώνων του 2024 -για τον πλέον προφανή λόγο. Τον Φεβρουάριο του 2016, η International eSports Federation κατέθεσε αίτηση στη ΔΟΕ να αναγνωρίσει τα eSports ως επίσημο άθλημα. Η Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή απάντησε με την αποστολή των απαραίτητων βημάτων που έπρεπε να γίνουν, για να λάβουν "μια μέρα" την αναγνώριση. Έχουν με το μέρος τους την εμπορική αξία που έχουν αποκτήσει.

#### 4. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Στις κοινωνικές επιστήμες μπορούν να διεξαχθούν έρευνες, οι οποίες χρησιμοποιούν ποιοτικές και ποσοτικές μεθόδους έρευνας (Τσιμπιδάκη, 2005). Η θεμελιώδης διαφορά των δύο μεθόδων είναι ότι η ποσοτική έρευνα χρησιμοποιεί αριθμούς για να περιγράψει τα φαινόμενα, ενώ η ποιοτική μέθοδος χρησιμοποιεί αφηγηματικές περιγραφές (McMillan & Schumacher, 1989). Η μια μέθοδος δεν αναιρεί την άλλη. Η συλλογή ποιοτικών και ποσοτικών δεδομένων μπορεί να διασφαλίσει και να δώσει αρκετά λειτουργικά αποτελέσματα.

Η ποιοτικές μέθοδοι εφαρμόζονται σε ερευνητικά εγχειρήματα και προσεγγίσεις που έχουν ως βασικό στόχο την διερεύνηση ποιοτήτων και πιο συγκεκριμένα κοινωνικών ποιοτήτων. Με άλλα λόγια έχουν στόχο την αποκάλυψη σχέσεων ή συσχετίσεων ανάμεσα σε κοινωνικά υποκείμενα και κοινωνικές ομάδες, την περιγραφή, ανάλυση και κατανόηση κοινωνικών διαδικασιών, την διατύπωση ή αναδιατύπωση υποθέσεων και θεωρητικών θέσεων για το κοινωνικό γίνεσθαι και την διακρίβωση κοινωνικών σχέσεων, θέσεων και ρόλων. Η ποιοτική έρευνα στοχεύει στην περιγραφή, ανάλυση, ερμηνεία και κατανόηση κοινωνικών φαινομένων, καταστάσεων και ομάδων απαντώντας κυρίως στα ερωτήματα «πως» και «γιατί». Η παρούσα μελέτη συνιστά μια ποιοτική μελέτη η οποία αποσκοπεί στην καταγραφή των απόψεων και των στάσεων συγκεκριμένων ατόμων τα οποία θεωρούνται πως κατέχουν τις κατάλληλες γνώσεις για το υπό εξέταση θέμα της ρύθμισης μέσω κανονιστικών οδηγιών της ΕΕ του διαδικτυακά στοιχηματισμού στο διαδίκτυο.

Η ποιοτική προσέγγιση είναι μία ερευνητική διαδικασία η οποία βοηθά στη διερεύνηση και κατανόηση διαφόρων κοινωνικών φαινομένων όποτε και όπου συμβαίνουν. Η ποιοτική έρευνα ορίζεται από τους Denzin και Lincoln (1994) ως μία πολυμεθοδολογική προσέγγιση που εστιάζει στη μελέτη φαινομένων στο χώρο στον οποίο συμβαίνουν. Ακόμη, η μορφή που μπορεί να έχουν τα δεδομένα μίας ποιοτικής έρευνας ποικίλουν ανάλογα με την μέθοδο που ακολουθήθηκε για την συλλογή τους, όπως είναι να παρουσιάζονται σε μορφή κειμένου, οπτικό-ακουστική μορφή, κ.α. Από τα πιο βασικά χαρακτηριστικά της ποιοτικής μεθοδολογίας είναι η προσωπική

συμμετοχή του ερευνητή στην δράση των υποκειμένων της έρευνας έτσι ώστε να αντλήσει χρήσιμες πληροφορίες, το βάθος το οποίο προκύπτει από την άμεση επικοινωνία του ερευνητή με το υποκείμενο της έρευνας, και ακόμη η έμφαση που δίνεται στις διαδικασίες που ακολουθούνται από τους ερωτώμενους σε σχέση με το εκάστοτε ζήτημα της μελέτης. Ο ερευνητής που ακολουθεί ποιοτική μέθοδο:

- παρατηρεί
- παίρνει συνεντεύξεις
- κρατά σημειώσεις
- περιγράφει
- ερμηνεύει τα φαινόμενα όπως ακριβώς έχουν.

Οι ποιοτικές μέθοδοι απαιτούν να γίνεται χρήση όλων εκείνων των στοιχείων, που ο ερευνητής συναντά κατά την έρευνα του: σχόλια από όσους σχετίζονται με το αντικείμενο, κάτι που ο ίδιος παρατηρεί, ακόμα και τον τρόπο που τα υποκείμενα κάθονται ή συνομιλούν (Eisner, 1991). Ο ερευνητής, αφού συλλέξει τα δεδομένα, θα προσπαθήσει να τα ερμηνεύσει με τη βοήθεια της βιβλιογραφίας. Οι ποιοτικές μέθοδοι δίνουν την ευκαιρία στον ερευνητή να στοχεύσει στο τι σημαίνει για τα υποκείμενα η εμπειρία για την οποία μιλούν, με άλλα λόγια, να εμβαθύνει.

#### **4.1 ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ**

Στην παρούσα εργασία θα πραγματοποιηθεί δευτερογενής έρευνα για να εξυπηρετηθεί ο σκοπός της ανάδειξης της παρούσας κατάστασης που επικρατεί στον κλάδο του ηλεκτρονικού αθλητικού στοιχηματισμού στην Ελλάδα.

Για την ενίσχυση των αποτελεσμάτων της έρευνας, πραγματοποιήθηκαν και δύο συνεντεύξεις, με την μορφή ανοικτών ερωτήσεων με εκπρόσωπους εταιριών ηλεκτρονικού στοιχηματισμού που δραστηριοποιείται στην Ελλάδα, με στόχο την συλλογή σχετικών με το υπό εξέταση θέμα πληροφοριών. Οι απαντήσεις που θα δόθηκαν κατεγράφησαν αυτούσιες από τον ερευνητή χωρίς καμία αλλοίωση ή



προσθήκη. Τα δεδομένα τα οποία συγκεντρώθηκαν μέσω των συνεντεύξεων αυτών, αναλύθηκαν ώστε να επιτευχθεί ο σκοπός της μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας.

#### 4.2 ΣΥΛΛΟΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Τα μέσα συλλογής δεδομένων είναι ένα από τα σημαντικότερα σημεία στην ερευνητική πορεία ενός θέματος που εξετάζεται. Τα κυριότερα μέσα συλλογής δεδομένων, που χρησιμοποιούνται για την εξέταση του ερευνητικού προβλήματος είναι η παρατήρηση, το ερωτηματολόγιο, τα πειραματικά τεστ και η συνέντευξη. Η συνέντευξη αποτελεί ένα από τα πιο βασικά εργαλεία της ποιοτικής μεθόδου έρευνας, διότι πρόκειται για μία διαδικασία μεταξύ δύο μερών τα οποία μπορούν να αλληλοεπιδρούν, με στόχο της συλλογή δεδομένων και όσο το δυνατό περισσότερων πληροφοριών για ένα συγκεκριμένο πρόβλημα ή θέμα.

Οι συνεντεύξεις διακρίνονται σε τρεις κατηγορίες: δομημένες, ημιδομημένες και ανοικτές. Στις δομημένες συνεντεύξεις ζητείται από τον συμμετέχοντα να απαντήσει σε προκαθορισμένες ερωτήσεις, οι οποίες έχουν συγκεκριμένο αριθμό και περιεχόμενο. Στις ημιδομημένες συνεντεύξεις λαμβάνει χώρα μια συζήτηση που είναι κατά βάση ελεύθερη, αλλά που αυτή η ελευθερία της έχει να κάνει με την φύση της συζήτησης και με το θέμα που πραγματεύεται. Στις ανοικτές συνεντεύξεις, οι ερωτήσεις συνήθως έχουν να κάνουν με την υποκειμενική στάση των συμμετεχόντων σχετικά με πεπραγμένα γεγονότα (Yin, 1984). Στην έρευνα που πραγματοποιήθηκε, η μέθοδος συλλογής των στοιχείων έγινε με την χρήση ανοικτών συνεντεύξεων.

Στην παρούσα έρευνα, σχεδιάστηκε ένα ερωτηματολόγιο, το οποίο περιέχει ερωτήσεις ανοιχτού τύπου και οι οποίες αφορούν βασικές προεκτάσεις του υπό μελέτη ζητήματος. Στην περίπτωση μας, το ερωτηματολόγιο που χρησιμοποιήθηκε δίνει ελευθερία έκφρασης απαντήσεων στον συμμετέχοντα. Η χρήση της προσωπικής συνέντευξης ως μεθόδου για τη συλλογή δεδομένων παρέχει και κάποια επιπλέον πλεονεκτήματα:

- έχει τη δυνατότητα να ξεπεράσει την πιθανότητα χαμηλών ποσοστών απόκρισης που μπορεί να τύχουν σε έρευνες με ερωτηματολόγια (Austin et al., 1981)
- είναι κατάλληλη για την διερεύνηση των στάσεων, αξιών, πεποιθήσεων και των κινήτρων των ατόμων (Richardson et al., 1965, Smith & Heshusius, 1986)
- παρέχει την ευκαιρία να αξιολογηθεί η εγκυρότητα των απαντήσεων του ερωτώμενου με την παρατήρηση μη λεκτικών δεικτών, που είναι ιδιαίτερα χρήσιμοι όταν οι συζητήσεις αφορούν ευαίσθητα θέματα (Gordon, 1975)
- μπορεί να διευκολύνει τη συγκρισιμότητα των ευρημάτων με την προϋπόθεση ότι όλοι οι ερωτώμενοι απαντούν σε όλες τις ερωτήσεις (Bailey et al., 1999)
- εξασφαλίζει ότι ο ερωτώμενος δεν είναι σε θέση να λάβει βοήθεια από άλλους για τη διαμόρφωση της απόκρισής του (Bailey et al., 1999).

Ίσως το πιο σημαντικό από όλα είναι το γεγονός πως η πρόσωπο με πρόσωπο επαφή με έναν ερευνητή μπορεί να παρακινήσει τους δυνητικούς συμμετέχοντες σε μία έρευνα να ανταποκριθούν θετικά συγκριτικά με μία έρευνα με ερωτηματολόγιο κλειστού τύπου (Gordon, 1975).

Η συνέντευξη ανοικτού τύπου επιλέχθηκε ως το μέσο συλλογής δεδομένων λόγω της καταλληλότητας της για την διερεύνηση των αντιλήψεων και των απόψεων των ερωτηθέντων σχετικά με θέματα που αφορούν την τουριστική ανάπτυξη στην περιοχή διαμονής τους ή συμφερόντων τους, και επιτρέπουν την διερεύνηση περαιτέρω πληροφοριών και διευκρινίσεων σχετικά με τις απαντήσεις που δόθηκαν.

Ο Gordon (1975) υποστήριξε ότι η διατύπωση όλων των θεμάτων σε μια δομημένη συνέντευξη είναι ακριβώς η ίδια για κάθε ερωτώμενο ώστε να μπορούμε να είμαστε βέβαιοι ότι οι οποιεσδήποτε διαφορές στις απαντήσεις οφείλονται σε διαφορές μεταξύ των ερωτηθέντων και όχι στις ερωτήσεις που τέθηκαν. Με άλλα λόγια, στόχος της δομημένης συνέντευξης είναι να τυποποιηθεί το ερέθισμα (Smith & Heshusius, 1983). Αντιθέτως, οι ευκαιρίες για να αλλάξουν τις λέξεις, αλλά όχι το νόημα των ερωτήσεων που παρέχεται από μια ανοικτή συνέντευξη αναγνωρίζει ότι δεν έχει η κάθε

λέξη για κάθε ερωτώμενο το ίδιο νόημα, αφού δεν χρησιμοποιούν όλοι το ίδιο λεξιλόγιο (Treese, 1986).

Η διενέργεια των συνεντεύξεων έγινε από τον Απρίλιο έως τον Μάιο του 2017. Η επαφή με τους συμμετέχοντες έγινε με τηλεφωνική επικοινωνία. Οι απαντήσεις που δόθηκαν καταγράφηκαν μέσω κινητού τηλεφώνου (smartphone) με την βοήθεια ειδικής εφαρμογής καταγραφής εξωτερικών συνομιλιών.

Οι τηλεφωνικές συνεντεύξεις κατεγράφησαν έπειτα από σχετική ενημέρωση που παρείχε ο ερευνητής προς τους συμμετέχοντες. Συνολικά πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις οι οποίες έγιναν με 2 διαφορετικά άτομα που προέρχονται από τον χώρο των στοιχηματικών εταιριών.

#### **4.3 ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑ ΜΕΣΩΝ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ**

Καταβλήθηκε κάθε δυνατή προσπάθεια από μέρος του ερευνητή, ώστε το εργαλείο μέτρησης να εξυπηρετεί τον σκοπό της παρούσας εργασίας. Προς αυτή την κατεύθυνση κατασκευάστηκαν και οι δηλώσεις του ερωτηματολογίου ώστε να υπάρξει εγκυρότητα του περιεχομένου. Επίσης, ο ερευνητής έλαβε υπόψη της την καταλληλότητα του δείγματος η οποία ανταποκρίνεται επιτυχώς στα χαρακτηριστικά του πληθυσμού-στόχου. Η εγκυρότητα της εργασίας αυξάνεται περεταίρω λόγω της μεθόδου της τυχαίας δειγματοληψίας αλλά και λόγω της δυνατότητας γενίκευσης των συμπερασμάτων που θα προκύψουν. Όσον αφορά στην αξιοπιστία του ερωτηματολογίου ο ερευνητής επέλεξε να απευθυνθεί σε επαγγελματίες που σχετίζονται με τις εξελίξεις στον χώρο του διαδικτυακά στοιχηματισμού.

Οι διευκρινήσεις που δόθηκαν στους ερωτώμενους αφορούσαν τεχνικές λεπτομέρειες για την κατανόηση των ερωτήσεων του εντύπου, τη σαφήνεια ή το περιεχόμενο κάποιας θέσης-πρότασης με την παρότρυνση οι εξεταζόμενοι να τοποθετηθούν αυθόρμητα, αποφεύγοντας τη μεγάλη καθυστέρηση ή βιασύνη στις απαντήσεις τους, όπου αυτό ήταν αναγκαίο. Διευκρινίστηκε από τον ερευνητή, ότι σε περιπτώσεις που κάποιες ερωτήσεις δεν μπορούσαν να γίνουν κατανοητές, ήταν δυνατό να δοθεί η απάντηση «δεν γνωρίζω», γεγονός που δεν πραγματοποιήθηκε.

Επίσης οι συμμετέχοντες είχαν λάβει γνώση ότι η συζήτηση καταγραφόταν ψηφιακά. Αξίζει να αναφερθεί, ότι ήταν απόλυτα κατανοητό από τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα, το γεγονός ότι συμμετείχαν ενσυνείδητα και έχοντας ενημερωθεί με σαφήνεια για τους σκοπούς της μελέτης.

Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν με ανθρώπους οι οποίοι είτε επαγγελματικά είτε θεσμικά συνδέονται σε κάποιο βαθμό με το υπό έρευνα ζήτημα. Βασικά κριτήρια της επιλογής τους ήταν:

- να εργάζονται ή να έχουν εργαστεί σε στοιχηματικές εταιρίες
- να έχουν σχέση με το υπό μελέτη ζήτημα καθώς επίσης και να κατέχουν την κατάλληλη γνώση γύρω από το υπό μελέτη θέμα

Με την ολοκλήρωση της συλλογής των δεδομένων, ξεκίνησε η διαδικασία της επεξεργασίας και της ανάλυσής τους, με την κωδικοποίηση των απαντήσεών τους. Η επεξεργασία των δεδομένων έγινε με τη βοήθεια ηλεκτρονικού υπολογιστή και των εφαρμογών του Microsoft Office.

## 5. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Σύμφωνα με τα δεδομένα που λήφθηκαν από την δευτερογενή μας έρευνα και από τις συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν, αρχικά οι διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού, μπορούν να αποκτήσουν οφέλη από τους πελάτες που επισκέπτονται μόνο φυσικά καταστήματα, μέσω της καταγραφής των συνηθειών τους και των αναγκών τους, ώστε να βελτιώσουν το προϊόν τους για να τους προσελκύσουν. Τα στελέχη που συμμετείχαν στην έρευνα πιστεύουν πως αναμφισβήτητα οι διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού αποτελούν σημαντικό έσοδο για τις χώρες όπου δραστηριοποιούνται.

Σχετικά με τα έσοδα της Ελλάδας ως χώρα όσον αφορά την τελευταία 3ετία (2013-2014-2015) τα οποία εισέπραξε η Ελλάδα από τις εταιρίες στοιχηματισμού με την μορφή φορολογίας, δεν υπάρχει πληροφόρηση των στελεχών. Αυτό όμως που είναι γνωστό έχει να κάνει με τα καταβληθέντα ποσά μέσω φόρων σε άλλες χώρες της Ε.Ε., όπου σε χώρες όπως η Αγγλία και η Ιταλία τα ποσά ξεπερνούν τα 500 εκατομμύρια κάθε χρόνο.

Τα άτομα τα οποία με βοήθησαν με τις απαντήσεις τους είχαν γνώση σχετικά με τους αριθμούς των ποσών που καταβλήθηκαν ως φόροι στα κράτη όπου δραστηριοποιείται στην τελευταία προηγούμενη χρήση 2015 και 2016, η απάντηση ήταν αθροιστικά και για τα 2 έτη περί τα 1,4 εκατομμύρια ευρώ. Όσο αναφορά τις απαντήσεις τους μπορούμε να παρατηρήσουμε παρακάτω αναλυτικότερα.

1. Οι διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού, μπορούν και πώς να αποκτήσουν οφέλη από τους πελάτες που επισκέπτονται μόνο φυσικά καταστήματα;

Σ αυτή την ερώτηση μας απάντησαν αμφότεροι πως μπορούν γιατί μπορούν να δουν τις ανάγκες των πελατών και να βελτιώσουν το προϊόν τους για να τους προσελκύσουν.

2. Συμφωνείτε με την άποψη ότι οι διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού αποτελούν σημαντικό έσοδο για τις χώρες όπου δραστηριοποιούνται;

Και οι 2 μας είπαν πως συμφωνούν με την άποψη ότι οι διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού αποτελούν σημαντικό έσοδο για τις χώρες όπου δραστηριοποιούνται και αυτό φαίνεται από τα ποσά που πληρώνουν ως φορολογία.

3. Τι πληροφορίες έχετε εσείς σχετικά με τα έσοδα της τελευταίας 3ετίας (2014-2015-2016) τα οποία εισέπραξε η Ελλάδα από τις εταιρίες στοιχηματισμού με την μορφή φορολογίας; (σε ποσά)

Δεν πήραμε απάντηση για τα ποσά της τελευταίας 3ετίας

4. Συνολικά για τις χώρες της ΕΕ όπου δραστηριοποιείται η εταιρία σας, τι πληροφορίες έχετε για τα συνολικά ποσά που αποδόθηκαν ως φορολογία;

Από τις απαντήσεις που λάβαμε μπορούμε να πούμε ότι σε χώρες όπως η Αγγλία και η Ιταλία τα ποσά ξεπερνούν τα 500 εκατομμύρια τον χρόνο

5. Η δική σας εταιρία τι ποσά έχει αποδώσει σε φόρους στα κράτη όπου δραστηριοποιείται στην τελευταία προηγούμενη χρήση (2015 ή 2016, ανάλογα για το ποια χρονιά υπάρχουν στοιχεία)

Απάντηση μας έδωσε ο ένας εκ των 2, ότι για τα τελευταία δύο χρόνια είναι περίπου 1,400,000 ευρώ.

6. Η αλλαγή της νομοθεσίας, ευνόησε την εταιρία σας ή όχι και κατά ποιόν τρόπο;

Η αλλαγή της νομοθεσίας ευνόησε γενικά τις εταιρίες από την άποψη ότι μπορεί να μια εταιρία να δραστηριοποιείται ακόμα στην Ελλάδα αλλά με την υπάρχουσα φορολογία είναι υπερβολικά δύσκολο μία μεσαίου μεγέθους διαδικτυακή εταιρία να επιβιώσει εάν δραστηριοποιείτε μόνο στην Ελλάδα. Για παράδειγμα κάποιες από τις εταιρίες που πήραν άδεια και δραστηριοποιούνταν αποκλειστικά στην Ελλάδα έχουν κλείσει (statusbet, playbet)

7. Στις τρέχουσες οικονομικές συνθήκες, πως πιστεύετε ότι επηρεάζεται ο «παίκτης» στοιχήματος;

Οι εκπρόσωποι μας είπαν ότι την Ελλάδα το στοίχημα είναι πολύ διαδεδομένο και δεν έχει επηρεαστεί πολύ η κατάσταση. Απλά σε ορισμένους ανθρώπους που έχει μειωθεί το εισόδημα έχουν μειώσει και τα ποσά που στοιχηματίζουν αλλά σε γενικές γραμμές στους Έλληνες αρέσει ο τζόγος

8. Μία από τις υποχρεώσεις των κατόχων άδειας τυχερών παιχνιδιών «μέσω του Διαδικτύου» είναι ότι οι ιστοσελίδες που παρέχουν τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο πρέπει να έχουν απαραίτητα domains (ονόματα) ".gr". Κατά τη γνώμη σας, είναι εφικτή για τις μεγάλες εταιρείες, οι οποίες παρέχουν online υπηρεσίες στοιχηματισμού να επενδύσουν στην Ελλάδα, στην παρούσα πολύ δύσκολη και αβέβαιη οικονομική περίοδο;

Και στις δύο συνεντεύξεις επισημάνθηκε ότι η Ελλάδα για όλες τις μεγάλες Ευρωπαϊκές στοιχηματικές εταιρίες ήταν και είναι μία πολύ ελκυστική αγορά. Το πρόβλημα στην Ελλάδα δεν είναι η αβέβαιη οικονομική περίοδος αλλά το νομικό πλαίσιο και η πολύ υψηλή φορολογία για τις διαδικτυακές στοιχηματικές εταιρίες σε σχέση με τις άλλες Ευρωπαϊκές χώρες. Στην Ελλάδα οι εταιρίες καλούνται να πληρώσουν μηνιαία 35% φόρο από τα κέρδη τους όταν στις υπόλοιπες χώρες τις Ευρώπης είτε ο φόρος αυτός είναι πολύ χαμηλότερος (Αγγλία 15%, Ιταλία 20%, Δανία 20%, Γαλλία 25%) είτε δεν υπάρχει ακόμα (Σουηδία, Γερμανία. Σε αυτές τις χώρες μπορείς να δέχεσαι πελάτες διαδικτυακά αν κατέχεις Ευρωπαϊκή στοιχηματική άδεια).

Το μέτρο της ταυτοποίησης των πελατών – παικτών σε γενικές γραμμές αξιολογείται πως είναι σωστό, εάν όμως εφαρμοστεί οριζοντίως. Η νομοθεσία ενδεχομένως να αποτρέπει έναν αριθμό παικτών να χρησιμοποιούν διαδικτυακές στοιχηματικές υπηρεσίες, λόγω της απαίτησης των εταιριών για την ταυτοποίηση του παίκτη πριν από την κατάθεση χρημάτων, σε αντίθεση με τα φυσικά καταστήματα παιγνίων όπου μπορούν να διατηρήσουν την ανωνυμία τους. Κατά την άποψη των ερωτηθέντων, το ίδιο μέτρο θα πρέπει να ισχύσει και για τα φυσικά καταστήματα.

9. Στις τρέχουσες οικονομικές συνθήκες, πως πιστεύετε ότι επηρεάζεται ο «παίκτης» στοιχήματος;

Τέλος οι εκπρόσωποι επισήμαναν ότι στην Ελλάδα το στοίχημα είναι πολύ διαδεδομένο και δεν έχει επηρεαστεί πολύ η κατάσταση. Απλά σε ορισμένους ανθρώπους που έχει μειωθεί το εισόδημα έχουν μειώσει και τα ποσά που στοιχηματίζουν αλλά σε γενικές γραμμές στους Έλληνες αρέσει ο τζόγος



## 6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Λόγω της διαρκούς και αυξανόμενης ζήτησης για υπηρεσίες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, αλλά και της μεγάλης γκάμας που αυτές οι υπηρεσίες προσφέρουν, η ΕΕ έρχεται να αντιμετωπίσει μία αλυσίδα προκλήσεων έτσι ώστε να διασφαλίσει πως εφαρμόζονται σωστά οι στόχοι της δημόσιας πολιτικής της σε τρία επίπεδα: εθνικό επίπεδο, επίπεδο Ένωσης και διεθνές επίπεδο.

Η νομοθεσία στην Ελλάδα, επιτρέπει τον νόμιμο διαδικτυακό στοιχηματισμό από μέρος μόνο όσων ενηλίκων έχουν συμπληρώσει τα 21 τους χρόνια. Οι στοιχηματικές εταιρείες λοιπόν, ζητούν από τον ενδιαφερόμενο να προσκομίσει ηλεκτρονικά, έγγραφα με προσωπικά στοιχεία όπως ταυτότητες. Η ταυτοποίηση αυτή διευκολύνει την αποφυγή φαινομένων ξεπλύματος μαύρου χρήματος.

Ο διαδικτυακός στοιχηματισμός αποτελεί μία από τις πιο γρήγορα εξελισσόμενες δραστηριότητες παγκοσμίως. Τη μεγάλη σημασία της δραστηριότητας για την ΕΕ, προδίδουν τα αυξανόμενα έσοδα που προκύπτουν σε μια δύσκολη εποχή για την Ευρώπη, από την αναλογούσα φορολογία. Τα στελέχη που συμμετείχαν στην έρευνα πιστεύουν πως αναμφισβήτητα οι διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού αποτελούν σημαντικό έσοδο για τις χώρες όπου δραστηριοποιούνται. Σχετικά με τα έσοδα της Ελλάδας ως χώρα όσον αφορά την τελευταία 3ετία (2013-2014-2015) τα οποία εισέπραξε η Ελλάδα από τις εταιρίες στοιχηματισμού με την μορφή φορολογίας, δεν υπάρχει πληροφόρηση των στελεχών. Αυτό όμως που είναι γνωστό έχει να κάνει με τα καταβληθέντα ποσά μέσω φόρων σε άλλες χώρες της Ε.Ε., όπου σε χώρες όπως η Αγγλία και η Ιταλία τα ποσά ξεπερνούν τα 500 εκατομμύρια κάθε χρόνο.

Όσον αφορά της διάκριση φυσικών και ηλεκτρονικών καταστημάτων στοιχηματισμού στην Ελλάδα, και κατά πόσο αλληλοεπηρεάζονται, σύμφωνα με τα δεδομένα που λήφθηκαν από την συνέντευξη που πραγματοποιήθηκε, αρχικά οι διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού, μπορούν να αποκτήσουν οφέλη από τους πελάτες που επισκέπτονται μόνο φυσικά καταστήματα, μέσω της καταγραφής των συνηθειών τους και των αναγκών τους, ώστε να βελτιώσουν το προϊόν τους για να τους προσελκύσουν.

Οι δυνατότητες του ηλεκτρονικού αθλητικού στοιχηματισμού βοηθά τους νέους να έχουν ευκολότερη πρόσβαση λόγω της χρηστικής γνώσης της τεχνολογίας

δημιουργώντας επιπρόσθετες υποχρεώσεις στην πολιτεία για την πρόληψη και αντιμετώπιση του φαινομένου.

Οι νέες μορφές αθλητικού στοιχηματισμού στα «e-sport» παιχνίδια στο διαδίκτυο απαιτούν μια επιπλέον ανάγκη διαμόρφωσης κανόνων και πλαισίων ελέγχου ειδικά στη συμμετοχή των «ανήλικων νέων» σε αυτές.

Όσο αναφορά την Ευρωπαϊκή στοιχηματική αγορά δεν υπάρχει μια γενική ρύθμιση η οποία να επιβάλει πανευρωπαϊκά την εφαρμογή μονοπωλίου, ολιγοπωλίου ή πλήρους απελευθέρωσης της αγοράς στοιχημάτων. Έτσι ελλείπει ευρωπαϊκής ρύθμισης, που θα εναρμόνιζε τις εθνικές νομοθεσίες, τα κράτη μέλη είναι ελεύθερα να επιλέξουν το βαθμό προστασίας του κοινού που επιθυμούν και επομένως το βαθμό περιορισμού της στοιχηματικής δραστηριότητας και τα μέτρα, που θα λάβουν προς το σκοπό αυτό.

**Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα:** Με τα αποτελέσματα της παραπάνω δευτερογενούς έρευνα μπορούμε να μελετήσουμε τα ρυθμιστικό και το οικονομικό πλαίσιο τόσο στην Ελλάδα αλλά και γενικότερα στην Ευρώπη. Ωστόσο μελλοντικά μια πιο εξειδικευμένη μελέτη πάνω στο ρυθμιστικό και οικονομικό πλαίσιο μπορεί να αποτελέσει μεγάλο όφελος, τόσο για την διαδικτυακή στοιχηματική αγορά όσο και για τους φορείς που διέπουν το χώρο του αθλητικού στοιχηματισμού.

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

Armstrong, L., Phillips, J. G., & Saling, L. L. (2000). Potential determinants of heavier Internet usage. *International Journal of Human-Computer Studies*, 53(4), 537-550.

Beard, K. W., & Wolf, E. M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for Internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 4(3), 377-383.

Belsare, T.J., Gaffney, G.R., & Black, D.W. (1997). Compulsive computer use. *American Journal of Psychiatry* 154:289.

Berners-Lee, T. (2006), *Weaving the Web: The Past, Present and Future of the World Wide Web by its Inventor*. UK: *Orion Business Books*.

Campbell, A. J., Cumming, S. R., & Hughes, I. (2006). Internet use by the socially fearful: addiction or therapy?. *CyberPsychology & Behavior*, 9(1), 69-81.

Casabona, S. (2014). The EU's online gambling regulatory approach and the crisis of legal modernity.

Chen, S. H., Weng, L. J., Su, Y. J., Wu, H. M., & Yang, P. F. (2003). Development of a Chinese Internet addiction scale and its psychometric study. *Chinese Journal of Psychology*.

Chou, F.L. (2001). A preliminary study on the construction of youth subculture identity in the Internet café. Unpublished master's thesis, Graduate Institute of Communications Shih Hsin University, Taipei, Taiwan (in Chinese).

Davis, R.A. (2002). Validation of a new scale for measuring problematic Internet use: implications for preemployment screening. *CyberPsychology & Behavior* 5:331–345.

Des Doran, "Operations' Management", Kingston University, 3rd Edition, September 2004, pp. 3.5-3.6.

ELTRUN (2012), available at: <https://www.eltrun.gr/>

Freeman, J., Lessiter, J., Keogh, E., et al. (2004). Relaxation Island: virtual, and really relaxing. Presented at the 7th International Workshop on Presence/Presence, Valencia, Spain.

- Friess, S. (1998). A place where no one knows your name. *The Advocate* 3 Feb:24–31.
- Ferraro C, Caci, D., D'amico, and Di Blasi, (2007), Internet Addiction Disorder: An Italian Study, *Cyberpsychology & Behavior*, 24-26
- Goodman, A. (1990). Addiction: definition and implications. *British Journal of Addiction* 85, 1403–1408.
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum* 71:14–19.
- Harmon, A. (1998). Researchers find sad, lonely, world in cyberspace. *New York Times* [On-line]. Available at:  
[www.nytimes.com/library/tech/98/08/biztech/articles/30depression.html](http://www.nytimes.com/library/tech/98/08/biztech/articles/30depression.html).
- H2 Gambling Capital. (14 November 2012). Leading Global Gambling Nations - Asia and eGaming Continue to Out Perform.
- Gavin, J., Duffield, J., Brosnan, M., Joiner, R., Maras, P., & Scott, A. J. (2007). Drawing the net: Internet identification, internet use, and the image of internet users. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 478-481.
- Jones, S. (2002). The Internet Goes to College: How Students Are Living in the Future with Today's Technology.
- Beard, K. W. (2005). Internet addiction: a review of current assessment techniques and potential assessment questions. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 7-14.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?. *American psychologist*, 53(9), 1017.
- Klemm, P., & Hardie, T. (2002, May). Depression in Internet and face-to-face cancer support groups: a pilot study. In *Oncology nursing forum* (Vol. 29, No. 4).
- Knapp, M.L., & Vangelisti, A.L. (2000). Interpersonal communication and human relationships, 4th ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Lei, L., & Wu, Y. (2007). Adolescents' paternal attachment and Internet use. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 633-639.

- Liau, A. K., Khoo, A., & Hwaang, P. (2005). Factors influencing adolescents engagement in risky internet behavior. *CyberPsychology & Behavior*, 8(6), 513-520.
- Lin, S. S., & Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in human behavior*, 18(4), 411-426.
- Lucas, H., & Sylla, R. (2003). The global impact of the Internet: Widening the economic gap between wealthy and poor nations?. *Prometheus*, 21(1), 1-22.
- Griffiths, M. (2005). Online therapy for addictive behaviors. *CyberPsychology & Behavior*, 8(6), 555-561.
- Monaghan, S., Blaszczynski, A., & Nower, L. (2009). Consequences of winning: The role of gambling outcomes in the development of irrational beliefs. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 37(1), 49-59.
- Kotler, P. (2004). *Ten deadly marketing sins: signs and solutions*. John Wiley & Sons.
- Pocius, K. E. (1991). Personality factors in human-computer interaction: A review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 7(3), 103-135.
- Ran Wei., (2007), Effects of Playing Violent Videogames on Chinese Adolescents' Pro-Violence Attitudes, Attitudes Toward Others, and Aggressive Behavior, *Cyberpsychology & Behavior*, 146-148
- 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.
- Young, K.S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports* 79:899–902.
- Young, K.S. (1997). What makes the Internet addictive: potential explanations for pathological Internet use [On-line]. Available: [www.netaddiction.com/articles/hatbitforming.html](http://www.netaddiction.com/articles/hatbitforming.html).

Young, K.S. (1997). What makes the Internet addictive: potential explanations for pathological Internet use [On-line]. Available: [www.netaddiction.com/articles/hatbitforming.html](http://www.netaddiction.com/articles/hatbitforming.html).

Young, K.S. (1998). Caught in the net. New York: John Wiley & Sons.

Vint, C., & Kahn, R. (1974). A Protocol for Packet Network Interconnection. *IEEE Transactions of Communications*.

### **Ηλεκτρονικές πηγές**

Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2012). Διαθέσιμο στο <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52012DC0596&from=EL>

ΕΕΕΠ (2016), διαθέσιμο στο: <https://www.gamingcommission.gov.gr/index.php/taytotita/thesmiko-plaisio>

Ένωση Ευρωπαϊκών Καζίνο, (2017). Διαθέσιμο στο: <HTTP://WWW.EUROPEANCASINOASSOCIATION.ORG/COUNTRY-BY-COUNTRY-REPORT/GREECE/>

GLOBAL ESPORTS MARKET REPORT, (2017) Διαθέσιμο στο : [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_Free\\_2017\\_Global\\_Esports\\_Market\\_Report.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2017_Global_Esports_Market_Report.pdf)

Ζάραγκας Ι., Σημειώσεις Καθηγητού στη Διοίκηση των Λειτουργιών Παροχής Υπηρεσιών, σελίδες 5 – 7.

Ντένις ΜακΚουέιλ «Η θεωρία της μαζικής επικοινωνίας για τον 21ο αιώνα», Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2003, σελ.147-148.

Παπαδάκης Β.Μ., «ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ: Ελληνική και Διεθνής Εμπειρία», Εκδόσεις Ε. Μπένου, Αθήνα 2002, σελ 34-35.

Πράσινη Βίβλος (2011) για τα τυχερά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση στην Εσωτερική Αγορά COM(2011). Διαθέσιμο στο: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52011DC0128&from=EL>

Σαλώμη Παπαδήμα-Σοφοκλέους «Εκπαίδευση του μέλλοντος και γλωσσική διδασκαλία: Νέες τεχνολογίες και νέα μαθησιακά περιβάλλοντα για μία γλωσσική διδασκαλία του μέλλοντος» στο «Εκπαιδευτικές καινοτομίες για το σχολείο του μέλλοντος», τόμος Α, επιμέλεια Π. Αγγελίδης-Γ. Μαυροειδής, Εκδόσεις Τυπωθήτω, Αθήνα 2004, σελ.195.

Τσάκαλης Π., Νικολού Ε., Χαλκίδης Α., 2008, Το Διαδίκτυο στην επιστημονική έρευνα των κοινωνικών επιστημών, ανακτημένο από:  
<http://www.etpe.gr/files/proceedings/uploads/e15.pdf>

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

Ερωτηματολόγιο έρευνας

### Επιστολή πληροφόρησης και συγκατάθεσης συμμετέχοντα

**Αγαπητέ συμμετέχοντα,**

Ονομάζομαι Κοθρούλας Δημήτρης, και συλλέγω στοιχεία από εσάς τα οποία θα χρησιμοποιηθούν στην διπλωματική μου εργασία με θέμα: Το ρυθμιστικό και οικονομικό περιβάλλον του στοιχηματισμού στην Ευρώπη – Ιντερνετικές αγορές και ικανοποίηση πελατών κράτους, για την σχολή Ανθρώπινης Κίνησης και Ποιότητας Ζωής του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου .

Ο σκοπός της διπλωματικής έρευνας είναι να αναδείξει τα χαρακτηριστικά της συνεισφοράς του αθλητικού στοιχηματισμού ως πηγής εσόδων για τα κράτη όπου λειτουργούν νόμιμες εταιρίες παροχής υπηρεσιών στοιχηματισμού, δεδομένης και της ολοένα αυξανόμενης τάσης των Ελλήνων να διενεργούν συναλλαγές μέσω του διαδικτύου, και η πληροφόρηση που θα σας ζητηθεί να παράσχετε θα χρησιμοποιηθεί για την εξαγωγή χρήσιμων συμπερασμάτων για την επίτευξη αυτού του σκοπού.

Τα στοιχεία που παρέχετε θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά για την ολοκλήρωση της διπλωματικής εργασίας, και δε θα γίνουν γνωστά σε οποιονδήποτε τρίτο, παρά μόνο ως μέρος των ευρημάτων της έρευνας, ή ως μέρος των διαδικασιών επίβλεψης / αξιολόγησης της σχολής του Τμήματος Οργάνωσης και Διαχείρισης Αθλητισμού.

Τα δεδομένα που θα παράσχετε θα φυλαχτούν μέχρι την 31η Δεκεμβρίου 2017, έτσι ώστε να είναι διαθέσιμα για λεπτομερή εξέταση από όποιον ενδιαφερόμενο.

Αν αισθάνεστε άβολα με οποιαδήποτε από τις ερωτήσεις που θα ακολουθήσουν, μπορείτε να αρνηθείτε να την απαντήσετε. Μπορείτε επίσης να αποσυρθείτε



ολοκληρωτικά από την έρευνα, και σε αυτή την περίπτωση οι απαντήσεις σας δε θα χρησιμοποιηθούν.

***Κοθρούλας Δημήτρης***

## Ερωτήσεις

1. Οι διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού, μπορούν και πώς να αποκτήσουν οφέλη από τους πελάτες που επισκέπτονται μόνο φυσικά καταστήματα;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

2. Συμφωνείτε με την άποψη ότι οι διαδικτυακές εταιρίες στοιχηματισμού αποτελούν σημαντικό έσοδο για τις χώρες όπου δραστηριοποιούνται;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

3. Τι πληροφορίες έχετε εσείς σχετικά με τα έσοδα της τελευταίας 3ετίας (2014-2015-2016) τα οποία εισέπραξε η Ελλάδα από τις εταιρίες στοιχηματισμού με την μορφή φορολογίας; (σε ποσά)

.....  
.....

.....  
.....  
.....  
.....

4. Συνολικά για τις χώρες της ΕΕ όπου δραστηριοποιείται η εταιρία σας, τι πληροφορίες έχετε για τα συνολικά ποσά που αποδόθηκαν ως φορολογία;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

5. Η δική σας εταιρία τι ποσά έχει αποδώσει σε φόρους στα κράτη όπου δραστηριοποιείται στην τελευταία προηγούμενη χρήση (2015 ή 2016, ανάλογα για το ποια χρονιά υπάρχουν στοιχεία)

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

6. Η αλλαγή της νομοθεσίας, ευνόησε την εταιρία σας ή όχι και κατά ποιόν τρόπο;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

7. Στις τρέχουσες οικονομικές συνθήκες, πως πιστεύετε ότι επηρεάζεται ο «παίκτης» στοιχήματος;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

8. Μία από τις υποχρεώσεις των κατόχων άδειας τυχερών παιχνιδιών «μέσω του Διαδικτύου» είναι ότι οι ιστοσελίδες που παρέχουν τυχερά παιχνίδια στο Διαδίκτυο πρέπει να έχουν απαραίτητα domains (ονόματα) ".gr". Κατά τη γνώμη σας, είναι εφικτή για τις μεγάλες εταιρείες, οι οποίες παρέχουν διαδικτυακά υπηρεσίες στοιχηματισμού να επενδύσουν στην Ελλάδα, στην παρούσα πολύ δύσκολη και αβέβαιη οικονομική περίοδο;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

9. Κατά τη γνώμη σας, η νομοθεσία τελικά θα αποτρέψει (ή αποτρέπει) έναν αριθμό παικτών να χρησιμοποιούν διαδικτυακές στοιχηματικές υπηρεσίες, λόγω της απαίτησης των εταιριών για την ταυτοποίηση του παίκτη πριν από την κατάθεση χρημάτων, σε αντίθεση με τα φυσικά καταστήματα παιγνίων όπου μπορούν να διατηρήσουν την ανωνυμία τους;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....