

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ
Τμήμα Πληροφορικής



ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΤΙΤΛΟΣ
*«Εφαρμογές του ηλεκτρονικού εμπορίου στα ηλεκτρονικά
τυχερά παίγνια»*

*«Δαλιάνης Ιωάννης»
«ΜΠΠΛ 07034»*

Επιβλέπων: Επίκουρος Καθηγήτρια Ν. Πολέμη

Πειραιάς, «Φεβρουάριος» «2012»

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**Σελίδες**

Περίληψη - Abstract.....	4
Εισαγωγή.....	5
Κεφάλαιο 1^ο	
“ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ η-ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ”	
Εισαγωγή.....	5
1.1 Ιστορική αναδρομή των τυχερών μπιαγνίων.....	5-6
1.2 Το ξεκίνημα των διαδικτυακών καζίνο.....	6
1.3 Η εξάπλωση των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων.....	7
1.4 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων.....	7
1.4.1 Πλεονεκτήματα του η-τζόγου.....	8
1.4.2 Μειονεκτήματα του η-τζόγου.....	9-10
1.5 Επίλογος.....	10
Κεφάλαιο 2^ο	
“ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΤΩΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ”	
Εισαγωγή.....	11
2.1 Τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται σε ιστοσελίδες διαδικτυακών τυχερών παιγνίων.....	11
2.1.1 Λήψη λογισμικού σε ένα τοπικό σκληρό δίσκο.....	11
2.1.2 Java.....	12
2.1.3 HTML.....	12
2.2 Αρχιτεκτονική των ιστοσελίδων τυχερών παιχνιδιών.....	12-13
2.3 Τεχνικοί όροι των ιστοσελίδων τυχερών παιγνίων.....	13-14
2.4 Τεχνολογία Java που χρησιμοποιείται στους διαδικτυακούς διακομιστές.....	14
2.5 Ασφάλεια ιστοσελίδων τυχερών παιγνίων.....	15
2.5.1 Ασφάλεια δικτύου και υπολογιστή.....	15
2.5.2 Κρυπτογράφηση.....	15-16
2.5.2.1 Κρυπτογράφηση και εμπιστευτικότητα.....	16
2.5.2.2 Κρυπτογράφηση δημοσίου κλειδιού.....	16-17
2.5.3 Πρωτόκολλα ασφάλειας δικτύου.....	17
2.5.4 Secure Socket Layer.....	17-18
2.6 Επίλογος.....	18
Κεφάλαιο 3^ο	
“ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΟΥ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ”	
Εισαγωγή.....	19
3.1 Παιχνίδι μέσω κινητού τηλεφώνου (mobile gambling).....	19
3.2 Τα προβλήματα της αγοράς κατά το παρελθόν.....	19-20
3.3 Η διαμόρφωση της αγοράς.....	20
3.4 Συμπεριφορά καταναλωτή.....	20
3.5 Κινητήριες δυνάμεις της αγοράς και περιορισμοί.....	21
3.5.1 Κινητήριες δυνάμεις της αγοράς.....	21-22
3.5.2 Περιορισμοί της αγοράς.....	22-23
3.6 Μέθοδοι διεύθυνσης στην αγορά.....	23-24

3.7 Διαδικασία πληρωμών.....	25
3.8 Παρουσίαση της εφαρμογής στοιχήματος του κινητού iphone.....	25
3.8.1 Πλεονεκτήματα τυχερών παιγνίων μέσω του κινητού iphone.....	26-27
3.9 Παρουσίαση της εφαρμογής στοιχήματος με λογισμικό Android.....	27
3.9.1 Πλεονεκτήματα τυχερών παιγνίων μέσω λογισμικού Android.....	27-28
3.9.2 Διαφορές των εφαρμογών τυχερών παιγνίων μεταξύ Android και iphone.....	28
3.10 Μέθοδοι και τεχνικές διαφήμισης που χρησιμοποιούν οι διαδικτυακές εταιρείες τυχερών παιγνίων.....	29-30
3.11 Υπηρεσίες που προσφέρουν οι διαδικτυακές εταιρείες τυχερών παιγνίων.....	30-35
3.12 Επίλογος.....	35

Κεφάλαιο 4^ο

“ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ ΤΩΝ η-ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ”

Εισαγωγή.....	36
4.1 Η αγορά για το παιχνίδι μέσω κινητού τηλεφώνου.....	36-37
4.2 Ευρωπαϊκή Ένωση και ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια.....	37-38
4.3 Η οικονομία των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων με αριθμούς.....	39
4.4 Η άνθηση των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων και το νομικό καθεστώς που ισχύει στην Ευρώπη.....	40-41
4.5 Εκθέσεις ανά χώρα για τα διαδικτυακά τυχερά παίγνια.....	41-45
4.6 Επίλογος.....	45

Κεφάλαιο 5^ο

“ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΥΧΕΡΟΥ ΠΑΙΓΝΙΟΥ η-bingo”

Εισαγωγή.....	47
5.1 Λειτουργικότητα.....	48-49
5.2 Επίλογος.....	50

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	51-52
-------------------	-------

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	53-55
-------------------	-------

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΚΩΔΙΚΑ.....	55-57
-----------------------	-------

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στη συγκεκριμένη μεταπτυχιακή διατριβή, αναλύθηκε το ζήτημα των εφαρμογών του ηλεκτρονικού εμπορίου στα ηλεκτρονικά διαδικτυακά παίγνια.

Αρχικά έγινε μια ιστορική αναδρομή στην πορεία του τζόγου μέχρι τώρα και ιδιαίτερα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια του internet και τα αθλητικά στοιχήματα που τοποθετούνται μέσω του διαδικτύου. Παρουσιάστηκαν οι 2 κυριότεροι τρόποι πρόσβασης στο διαδικτυακό ποντάρισμα, που είναι η πρόσβαση μέσω υπολογιστή, σταθερού ή φορητού (laptop), αρκεί να υπάρχει σύνδεση internet, και το mobile gambling, όπου ο παίκτης μέσω του τηλεφώνου μπορεί να ποντάρει ή να παίξει τα αγαπημένα του παιχνίδια.

Στη συνέχεια, αναφέρθηκαν οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή στοιχηματικών ιστοσελίδων και καζίνο (Java, HTML) καθώς και η συνεχής βελτιστοποίηση των λογισμικών καζίνο, που χρησιμοποιούν τα διαδικτυακά site.

Το επόμενο τμήμα της διατριβής ασχολήθηκε με τους τρόπους που χρησιμοποιούν οι διαδικτυακές εταιρείες στοιχηματισμού και καζίνο για να διαφημιστούν και να ανέλθουν όσο το δυνατόν υψηλότερα στην αγορά, και παρουσιάστηκαν οι 2 πιο δημοφιλείς εφαρμογές για mobile gambling, μία για κινητά με λογισμικό android και μία για τα κινητά iphone της Apple. Ακόμα αναφέρθηκαν οι ποικίλες υπηρεσίες που προσφέρουν οι συγκεκριμένες ιστοσελίδες, καθώς και τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα που προκύπτουν από τον στοιχηματισμό σε ιστοσελίδες στοιχημάτων και τυχερών παιχνιδιών.

Τέλος, παρουσιάστηκαν οι οικονομικές διαστάσεις των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων, με αναφορά στους τεράστιους τζίρους που πραγματοποιούνται παγκοσμίως μέσω των διαδικτυακών πλατφορμών, και παρουσιάστηκε το νομικό καθεστώς που υπάρχει στις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης, και οι κανόνες που διέπουν την αδειοδότηση των εταιρειών που προσφέρουν υπηρεσίες διαδικτυακών παιχνιδιών.

ABSTRACT

In this graduate thesis, it was analyzed the issue of e-commerce applications in online gambling.

Initially there was a history of gambling in the state so far and especially in the internet games and sports bets placed via internet. There was presented the 2 main ways to access online betting, which is accessible via computer desktop or notebook (laptop), provided an internet link, and mobile gambling, where the player via the phone can bet or play their favorite games.

Then there were reported the technologies used to develop gambling sites and casinos (Java, HTML) and the continuous optimization of casinos software, the online sites use.

The next section of the thesis dealt with ways that the online betting and casino companies to advertise and reach the highest possible in the market, and presented the 2 most popular applications for mobile gambling, one using android software and one for the Apple's iphone. Also it was reported the various services offered by certain websites, and the advantages and disadvantages of betting in gambling sites.

Finally, there were presented the economic dimensions of online gaming, with reference to the huge profits made worldwide via website platforms and the legal regime existing in the European Union and the rules governing the licensing of companies that offer online gaming services.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρακάτω μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία ,θα ασχοληθεί με τις εφαρμογές του ηλεκτρονικού εμπορίου στον ηλεκτρονικό τυχερό παιχνίδι (η-τζόγος).Δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο η επιστήμη της πληροφορικής και οι τεχνολογίες που προσφέρει ,σε συνδυασμό με τα εργαλεία μάρκετινγκ, βελτιώνουν και προωθούν την βιομηχανία των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων.

Θα αναλυθούν και θα παρουσιαστούν οι τεχνολογίες και οι γλώσσες προγραμματισμού που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών και πλατφορμών, τα συστήματα και προγράμματα ασφαλείας που χρησιμοποιούν οι εταιρείες η-τζόγου για την προστασία των ιστοσελίδων τους αλλά και των συνδρομητών τους, οι οικονομικές διαστάσεις που λαμβάνει ο διαδικτυακός τζόγος στην Ευρώπη αλλά και παγκοσμίως, ο τρόπος που διαμορφώνεται η αγορά, σε συγκεκριμένες περιοχές ανάλογα με τις διατάξεις και τους νόμους που ισχύουν σε κάθε κράτος ,αλλά και τα οφέλη που αποκομίζουν οι διαδικτυακές εταιρείες στοιχημάτων και καζίνο από τη συνεχή αύξηση των πελατών τους και τον πολλαπλασιασμό του τζίρου τους.

Αρχικά γίνεται μια ιστορική αναδρομή της πορείας των τυχερών παιγνίων, από την αρχική τους μορφή μέχρι και τη πρώτη μορφή που είχαν κατά την περίοδο που έκανε την εμφάνιση του ο παγκόσμιος ιστός, το διαδίκτυο δηλαδή (Internet). Παρακάτω παρουσιάζονται συνοπτικά τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα που προκύπτουν από την εξάπλωση των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων.

Στη συνέχεια και στο δεύτερο κεφάλαιο, παρουσιάζονται και αναλύονται συνοπτικά οι τεχνολογίες της πληροφορικής που χρησιμοποιούνται για να αναπτυχθούν οι εφαρμογές τυχερών παιγνίων στο διαδίκτυο, οι οποίες εκτός από λογισμικά περιλαμβάνουν και τα δίκτυα που δημιουργούνται έτσι ώστε να είναι προσβάσιμα από τους χρήστες. Επίσης αναλύονται οι μέθοδοι και οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται από τις εταιρείες του διαδικτύου για να διασφαλιστούν οι συναλλαγές με τους πελάτες τους, τομέας που θεωρείται από τους βασικότερους της συγκεκριμένης βιομηχανίας.

Στο επόμενο κεφάλαιο ,παρουσιάζεται ενδελεχώς η νέα μορφή χρήσης της βιομηχανίας των τυχερών παιγνίων, αυτή μέσω των κινητών τηλεφώνων (mobile gambling). Η ραγδαία αύξηση των συνδρομητών κινητής τηλεφωνίας σε συνδυασμό με την έξαρση της χρήσης του διαδικτύου, οδήγησαν στην ανάπτυξη των εφαρμογών τυχερών παιγνίων στα κινητά τηλέφωνα. Παρουσιάζονται οι παράγοντες που ωθούν τη διάδοση αυτής της μορφής διαδικτυακού παιχνιδιού αλλά και αυτοί που την αναστέλλουν. Τέλος γίνεται αναφορά σε συγκεκριμένες εφαρμογές κινητών τηλεφώνων ,όπως αυτών που χρησιμοποιούν λογισμικό Android και αυτών που χρησιμοποιούν λογισμικό της Apple ,δηλαδή το iPhone.

Στο τέταρτο κεφάλαιο ,αναλύονται τα οικονομικά στοιχεία της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων. Παρουσιάζονται στοιχεία με την ανταπόκριση που έχουν αυτά από τους κατοίκους των χωρών μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης καθώς και τα έσοδα που αποκομίζουν οι εταιρείες. Επίσης αναφέρονται με διαγράμματα οι προτιμήσεις των παικτών ανάμεσα στα παίγνια που προσφέρονται από τις εταιρείες ,δηλαδή τα αθλητικά στοιχήματα, τα παιχνίδια καζίνο και τα παιχνίδια ψυχαγωγίας. Επίσης περιλαμβάνεται και μία ενότητα όπου παρουσιάζεται το νομικό καθεστώς που ισχύει στις χώρες-μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης, και με ποιο τρόπο οι κυβερνήσεις στηρίζουν ή εναντιώνονται απέναντι στην ανάπτυξη της βιομηχανίας των τυχερών παιγνίων μέσω του διαδικτύου.

Τέλος θα παρουσιαστεί μια εφαρμογή ηλεκτρονικού μπίνγκο, όπου θα αναλυθεί ο κώδικας με τον οποίο αναπτύχθηκε, οι κοινωνικές ομάδες στις οποίες απευθύνεται και τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την ανάλυση του ζητήματος με το οποίο ασχολείται η διατριβή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο

“ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ Η-ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ”

Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο θα ασχοληθούμε με την πορεία ανά τα χρόνια των τυχερών παιγνίων, την ανάπτυξη της αγοράς των διαδικτυακών ηλεκτρονικών παιγνίων καθώς και τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της συγκεκριμένης μορφής τυχερών παιγνίων σε σχέση με τα παραδοσιακά επίγεια πρακτορεία στοιχημάτων και καζίνο.

1.1 Ιστορική αναδρομή των τυχερών παιγνίων

Τα τυχερά παιχνίδια ιστορικά είναι μια δημοφιλής δραστηριότητα η οποία αγκαλιάστηκε από πολλούς πολιτισμούς παγκοσμίως. Σε ορισμένους πολιτισμούς ήταν μια δραστηριότητα η οποία είχε εγκριθεί από την κυβέρνηση ή τον μονάρχη, ενώ σε άλλα μέρη ήταν μια κρυφή δραστηριότητα την οποία απολάμβανε ο μέσος άνθρωπος σε γωνίες και στενά σοκάκια.

Στα τέλη του 1960, ακαδημαϊκό και στρατιωτικό προσωπικό ξεκίνησε την δημιουργία μιας βάσης ενός δικτύου το οποίο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για σκοπούς επιτήρησης και συγχρόνως έδινε ένα καλό πλεονέκτημα στη δύση, καθώς υπήρχε μεγάλη ανησυχία για την απειλή ψυχρού πολέμου.

Κατά την διάρκεια του 1970 ένα πλαίσιο εγκαταστάθηκε το οποίο θα αποτελούσε αργότερα τη βάση αυτού που όλοι μας σήμερα αναγνωρίζουμε σαν διαδίκτυο. Για πάνω από 2 δεκαετίες χρησίμευε κυρίως στο στρατό και τους ακαδημαϊκούς και επέτρεπε την χρήση σε ένα μόνο άτομο για μεγάλο χρονικό διάστημα.

Η πραγματική επανάσταση του διαδικτύου άρχισε να λαμβάνει μορφή μετά την δραστική μείωση των εξαρτημάτων του υπολογιστή, το οποίο έφερε την γέννηση του προσωπικού υπολογιστή ο οποίος πρωτοεμφανίστηκε στα τέλη του 1970 με αρχές του 1980 με την ανάπτυξη των μικροεπεξεργαστών. Στα τέλη της δεκαετίας του 1970 ο commodore 64 δημιουργήθηκε και πάνω από 17 εκατομμύρια άνθρωποι αγόρασαν προσωπικό υπολογιστή ο οποίος απαρτιζόταν από τον υπολογιστή, την οθόνη και το πληκτρολόγιο.

Με όλο και περισσότερα άτομα σε όλο τον κόσμο να χρησιμοποιούν υπολογιστή και καλύτερα δίκτυα να δημιουργούνται, στα τέλη του 1980 παρατηρήθηκε μια σημαντική αύξηση σε χρήστες host-to-host δικτύου και έτσι η δεκαετία του 1990 έφερε την πραγματική επανάσταση του Internet.

Η επανάσταση του διαδικτύου προκάλεσε πολλές επιχειρήσεις να δοκιμάσουν και να προσαρμόσουν την προσφορά τους μέσω του Internet και φυσικά η βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών δεν θα μπορούσε να το αγνοήσει. Ξαφνικά πολλοί προγραμματιστές υπολογιστών ανακάλυψαν την ευχάριστη και συγχρόνως επικερδή απασχόληση της δημιουργίας παιχνιδιών

για τα διαδικτυακά καζίνο και έτσι πολλές εταιρείες λογισμικών σε ολόκληρο τον κόσμο ξεκίνησαν την λειτουργία τους.

1.2 Το ξεκίνημα των διαδικτυακών καζίνο

Η προέλευση των διαδικτυακών καζίνο μπορεί να αναχθεί στην δεκαετία του 1970, όταν η πρόωρη έκρηξη λογισμικών για υπολογιστές άρχισε να παράγει λογισμικά για διάφορους κλάδους των τυχερών παιχνιδιών περιλάμβανε συγκεκριμένους τύπους λογισμικών τα οποία αναπτυσσόταν για τα επίγεια καζίνο και έγιναν πρώτα ορατά στους ηλεκτρονικούς κουλοχέρηδες οι οποίοι είχαν αρχίσει σιγά σιγά να παίρνουν την θέση των μηχανικών κουλοχέρηδων οι οποίοι ήταν διαθέσιμοι μέχρι εκείνη την στιγμή σε όλα τα επίγεια καζίνο.

Ένα λογισμικό που αναπτύχθηκε στη δεκαετία του 1970 ήταν και η στρατηγική για το Blackjack, το οποίο δημιουργήθηκε από τον Edward O. Thorp, ένα μαθηματικό, ο οποίος χρησιμοποιώντας τον πρωτόγονο ψηφιακό υπολογιστή του, ανέλυσε τα χαρτιά που μοιράζονται στο blackjack.

Για 20 χρόνια εφευρέθηκαν ποικιλοτρόπως λογισμικά για τυχερά παιχνίδια τα οποία ήταν μικρές εφαρμογές έξω από τα επίγεια καζίνο και αποτελούσαν τρόπο διασκέδασης για τους λάτρεις της βιομηχανίας παιχνιδιών. Τότε στις αρχές της δεκαετίας του 1990 η ανάλυση του Internet άλλαξε τα πράγματα και επέτρεψε την στέγαση και την διανομή λογισμικών για παιχνίδια.

Από αυτό το χρονικό σημείο ήταν αναπόφευκτο ότι η εν λόγω προσοδοφόρα βιομηχανία θα βρει το δρόμο της σε νέους και ενθουσιώδεις καταναλωτές μέσω του διαδικτύου. Η πρώτη επιχείρηση που δημιούργησε διαδικτυακό καζίνο ήταν η Microgramming το 1994 αναπτύσσοντας την πρώτη εφαρμογή, ανά και η πρώτη πραγματική τους επιτυχία ήρθε περίπου το 2002, με την ανάπτυξη του Viper λογισμικού τους.

Από τότε οι πάροχοι λογισμικών φύτρωσαν σαν τα μανιτάρια και σήμερα υπάρχουν πάνω από 160 τέτοιες επιχειρήσεις, με περίπου 10 από αυτές να θεωρούνται αξιόπιστες και καταλαμβάνοντας ηγετική θέση στην αγορά, με τις κορυφαίες 4 να είναι η Playtech, Microgramming, Cryptologic, Party Gaming, 888, BossMedia κτλ.

Με την εμφάνιση παροχών λογισμικού, η ανάγκη για δίκαιο παιχνίδι και της αξιοπιστίας των λογισμικών κατέστη αναγκαία. Το 1994, το νησιωτικό κράτος της Αντίγκουα-Μπαρμπούντα ψήφισε ένα νόμο ο οποίος επέτρεπε τη χορήγηση αδειών σε παρόχους διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών. "Η Ελευθερία Συναλλαγών και ζώνη μεταποίησης Act", αποτελούσε την διεύθυνση offshore εταιρειών, η οποία εξακολουθεί μέχρι και σήμερα να είναι μια αξιόπιστη και σεβαστή ρυθμιστική αρχή για την διαδικτυακή βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών.

Το μόνο που έλειπε τώρα ήταν μια μέθοδος πληρωμής, η οποία θα επέτρεπε στους παίκτες τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν το νόμιμο λογισμικό με ευκολία, ενώ θα μπορούσαν να καταθέσουν χρήματα και να κάνουν ανάληψη των κερδών τους.

Η πρώτη λύση που δόθηκε ήταν από την Cryptologic η οποία ειδικεύεται στην ασφάλεια των online λογισμικών. Ιδρύθηκε το 1995 και άρχισε να αναπτύσσει "ecash" εφαρμογές για τις online πληρωμές στον κλάδο των τυχερών παιχνιδιών. Η Cryptologic ήταν επίσης η πρώτη εταιρεία που παρουσίασε την πρώτη ολοκληρωμένη διαδικτυακή εφαρμογή παιχνιδιών που ήταν οργανωμένη και προσέφερε ένα διαδικτυακό καζίνο με επιλογές κατάθεσης και ανάληψης. Το Intercasino ξεκίνησε το 1996 και έφερε την επανάσταση στην αγορά και έθεσε τις βάσεις για την δημιουργία και ανάπτυξη της συγκεκριμένης αγοράς.

1.3 Η εξάπλωση του διαδικτυακών τυχερών παιγνίων

Ο συνδυασμός 2 δημοφιλών μορφών ψυχαγωγίας, όπως τα τυχερά παιχνίδια και το διαδίκτυο έχει προκαλέσει την τελευταία δεκαετία μια έκρηξη από διαδικτυακά καζίνο, αίθουσες πόκερ, αίθουσες μπίνγκο και από διαδικτυακά αθλητικά στοιχήματα.

Ήταν φανερό για πολλούς ότι αυτή η ένωση της εύκολα προσβάσιμης τεχνολογίας πληροφοριών και της αρχαίας τέχνης των τυχερών παιχνιδιών δημιουργούσε έναν εξαιρετικό συνδυασμό και θα σηματοδοτούσε την αρχή μιας νέας εποχής στην δραστηριότητα του τζόγου.

Ωστόσο όταν σκεφτόμαστε να παίξουμε διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια αμέσως έρχονται στο μυαλό μας εικόνες από αίθουσες πόκερ και διαδικτυακά καζίνο, αλλά λόγω της αυξημένης δημοτικότητας των τυχερών παιχνιδιών κατά την διάρκεια των τελευταίων ετών, έχουν αναπτυχθεί νέες επιλογές οι οποίες καλύπτουν τις ανάγκες των παικτών.

Η πρώτη τέτοια επιλογή είναι το παιχνίδι από το κινητό η οποία προσφέρει την δυνατότητα στους παίκτες να αξιοποιήσουν τον ελεύθερο χρόνο τους, ενώ περιμένουν, ή περιμένουν στην ουρά της τράπεζας ή στο γραφείο του γιατρού. Με το παιχνίδι από το κινητό ο παίκτης μπορεί να αξιοποιήσει τον χρόνο που περνάει μακριά από τον υπολογιστή του παίζοντας τυχερά παιχνίδια οποιαδήποτε στιγμή επιθυμεί.

Επιπλέον οι παίκτες που ψάχνουν άλλες επιλογές για διαδικτυακά παιχνίδια θα εκπλαγούν ευχάριστα ανακαλύπτοντας ότι τα κοινωνικά δίκτυα, όπως το facebook έχουν αρχίσει να αναπτύσσουν τις δικές τους εφαρμογές παιχνιδιών.

Το πρόβλημα με τα κοινωνικά δίκτυα είναι ότι όλα τα τυχερά παιχνίδια που προσφέρουν παίζονται με εικονικά χρήματα και δεν δέχονται πραγματικά. Αυτό οφείλεται σε 2 βασικούς λόγους: Ο πρώτος είναι ότι πολλοί χρήστες που χρησιμοποιούν τα κοινωνικά δίκτυα είναι ανήλικοι και ως εκ τούτου δεν πληρούν τις νομικές απαιτήσεις, σχετικά με την ηλικία όταν πρόκειται για τυχερά παιχνίδια με πραγματικά χρήματα.

Ο δεύτερος λόγος είναι θέμα νομιμότητας. Πολλές χώρες έχουν νόμους που περιορίζουν τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια μόνο σε αδειοδοτημένους φορείς ενώ σε άλλες απαγορεύονται εντελώς. Μόλις τα θέματα νομιμότητας λυθούν τότε οι παίκτες θα ανακαλύψουν πολλές περισσότερες επιλογές για online δραστηριότητες που σχετίζονται με τυχερά παιχνίδια.

1.4 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων

Παρακάτω ακολουθεί παράθεση των πλεονεκτημάτων και μειονεκτημάτων των διαδικτυακών τυχερών παιγνίων σε σχέση και σε σύγκριση με την παραδοσιακή αγορά των τυχερών παιχνιδιών που προσφέρονται σε πρακτορεία στοιχημάτων και στα επίγεια καζίνο.

1.4.1 Πλεονεκτήματα του η-τζόγου

1. Υψηλότερες αποδόσεις

Στα στοιχήματα πρόβλεψης αποτελεσμάτων ποδοσφαιρικών αγώνων, μπάσκετ, μηχανοκίνητου αθλητισμού και άλλων, συνήθως οι αποδόσεις είναι μεγαλύτερες και έτσι ο παίκτης δεν έχει τόσο μεγάλο μειονέκτημα όπως στα παραδοσιακά πρακτορεία. Αυτό συμβαίνει γιατί οι online εταιρείες, λόγω του ανταγωνισμού και της διευρυμένης αγοράς, προσφέρουν υψηλότερες αποδόσεις, μειώνοντας το ποσοστό κέρδους τους (γκανιότα).

2. Μεγαλύτερη ποικιλία στοιχημάτων

Ο παίκτης μπορεί να εκμεταλλευτεί τις διαφορετικές αποδόσεις (για τον ίδιο ποδοσφαιρικό αγώνα) που δίνουν οι διαφορετικές εταιρείες διαδικτυακού στοιχηματισμού, και να πετύχει ακόμα και σίγουρο στοίχημα. Επίσης πρέπει να αναφέρουμε και την μεγαλύτερη ποικιλία που προσφέρουν αυτές οι εταιρείες σε αθλητικά και όχι μόνο στοιχήματα, από την κρατική εταιρεία. Δηλαδή για το ίδιο ποδοσφαιρικό γεγονός, οι διαδικτυακές στοιχηματικές εταιρείες προσφέρουν στοιχήματα που δεν έχουν να κάνουν μόνο με το τελικό αποτέλεσμα αλλά και με τον αριθμό των τερμάτων που θα σημειωθούν, τις κίτρινες και τις κόκκινες κάρτες που θα υπάρξουν, τα ονόματα των παικτών που θα πετύχουν τέρμα, τον αριθμό των κόρνερ αλλά και αυτά που αφορούν το αποτέλεσμα στο ημίχρονο του αγώνα και άλλα πολλά. Η πλειοψηφία των παραπάνω στοιχημάτων δεν προσφέρεται από τις εταιρείες που έχουν το μονοπώλιο των κρατικών στοιχημάτων.

3. Bonus εγγραφής

Πολλές εταιρείες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, δίνουν bonus εγγραφής στους καινούργιους παίκτες. Τα bonus αυτά διαφοροποιούνται ανάλογα με την εταιρεία. Για παράδειγμα ο παίκτης μπορεί να καταθέσει 100 ευρώ για να παίξει ρουλέτα και η εταιρεία να του διαθέσει 200 ευρώ την πρώτη φορά. Ουσιαστικά αποτελεί ένα μεγάλο πλεονέκτημα των διαδικτυακών εταιρειών απέναντι στα κρατικά μονοπώλια, και ένα σημαντικό εργαλείο διαφήμισης.

4. Ανταλλακτήρια Στοιχημάτων

Υπάρχουν εταιρείες που τα πονταρίσματα των παικτών είναι εναντίον των άλλων παικτών (ανταλλακτήρια στοιχημάτων) και όχι εναντίον της εταιρείας στοιχηματισμού. Η εταιρεία σε αυτές τις περιπτώσεις κρατάει μόνο ένα μικρό ποσοστό, μόνο από τον νικητή του κάθε στοιχήματος. Δηλαδή το περιθώριο κέρδους ενός παίκτη είναι πολύ μεγαλύτερο από ότι σε μια συμβατική εταιρεία, γιατί μια τέτοια εταιρεία κρατάει προμήθεια σε κάθε στοίχημα που τοποθετείται, επί του τζίρου που γίνεται σε μια στοιχηματική αγορά. Μια τέτοια σελίδα είναι η www.betfair.com.

5. Ευκολία πρόσβασης

Ο παίκτης μπορεί να παίζει εύκολα από το σπίτι του και τον υπολογιστή ή ακόμη και από το κινητό του, χωρίς να χρειάζεται να επισκεφθεί το πλησιέστερο πρακτορείο στοιχημάτων. Εδώ κατατάσσεται ακόμη ένα μεγάλο πλεονέκτημα των συγκεκριμένων εταιρειών απέναντι στα επίγεια πρακτορεία, το παιχνίδι μέσω κινητού τηλεφώνου (mobile gambling), το οποίο θα αναλυθεί στα παρακάτω κεφάλαια.

1.4.2 Μειονεκτήματα του η-τζόγου

1. Απαγόρευση

Ο παίκτης προτού παίξει σε σελίδες ηλεκτρονικού τζόγου, θα πρέπει να μάθει αν στη χώρα που διαμένει, ο ηλεκτρονικός τζόγος είναι νόμιμος ή παράνομος. Σε πολλές χώρες, τα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια είναι παράνομος, με αποτέλεσμα ο παίκτης να κινδυνεύει με κυρώσεις από την δικαιοσύνη. Πρόκειται για ένα πρόβλημα με πολλές πτυχές, το οποίο θα παρουσιαστεί αναλυτικότερα σε επόμενο κεφάλαιο.

2. Αξιοπιστία

Ο παίκτης θα πρέπει να επιλέγει πάντα μεγάλες και γνωστές εταιρείες διαδικτυακών τυχερών παιχνίμων έτσι ώστε να είναι αξιόπιστες. Με τον τρόπο αυτό θα διασφαλίζει ότι το παιχνίδι δεν είναι προκαθορισμένο (π.χ. μια ρουλέτα που επηρεάζεται) και ότι θα πληρωθεί από την εταιρεία σε περίπτωση που έχει κερδισμένα στοιχήματα. Μέχρι πρότινος αποτελούσε και το σημαντικότερο μειονέκτημα των εταιρειών σε σχέση με τα κρατικά μονοπώλια, αλλά έχουν γίνει σημαντικά βήματα προόδου στο συγκεκριμένο τομέα, με τα λογισμικά ασφαλείας που χρησιμοποιούνται πλέον.

3. Ηλεκτρονικές συναλλαγές

Ο παίκτης έχει μετατρέψει τα χρήματα του σε ηλεκτρονικά με αποτέλεσμα ακόμα και αν είναι κερδισμένος, να μην αποφασίζει εύκολα να δώσει εντολή ώστε να τα πάρει πίσω σε κανονικά χρήματα. Αυτό σημαίνει ότι στο διαδίκτυο δεν υπάρχει η δυνατότητα άμεσης πληρωμής των κερδών σε ένα παίκτη, και πρέπει ο ίδιος να επιλέξει ανάληψη των κερδών του από τις υπηρεσίες πληρωμής που παρέχει η εταιρεία που είναι συνδρομητής. Αυτό συνεπάγεται μια καθυστέρηση 3-5 ημερών μέχρι να εμφανιστούν τα χρήματα στον τραπεζικό του λογαριασμό. Το αποτέλεσμα πολλές φορές είναι ο παίκτης να συνεχίζει να παίζει έως ότου τα χάσει όλα.

4. Κόστος συναλλαγών

Πολλές φορές το κόστος συναλλαγών από κανονικά χρήματα σε ηλεκτρονικά και αντίστροφα, δεν είναι δωρεάν αλλά το χρεώνεται ο παίκτης. Δηλαδή όταν κάνει ο παίκτης μία κατάθεση από τον τραπεζικό λογαριασμό του στον λογαριασμό του στην εταιρεία που επιθυμεί να παίξει στοίχημα ή παιχνίδια καζίνο, υπάρχει μια χρέωση σε αυτή την συναλλαγή, πολύ μικρή βέβαια, της τάξεως του 3-5%. Δεν ισχύει για όλες τις διαδικτυακές εταιρείες.

5. Εθισμός

Η ευκολία που παρέχει τα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια εκτός από πλεονέκτημα αποτελεί ταυτόχρονα και μειονέκτημα, επειδή ο παίκτης μπορεί να είναι επιρρεπής στα τυχερά παιχνίδια. Η

τεράστια ευκολία πρόσβασης που παρέχεται πλέον σε διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια οποτεδήποτε και από οπουδήποτε, αποτελεί έναν από τους βασικότερους παράγοντες που οδηγούν σε εθισμό των παικτών.

1.5 ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σε αυτό το πρώτο κεφάλαιο παρατηρείται η διαρκής ανάπτυξη και εξέλιξη των τυχερών παιγνίων, από την παραδοσιακή τους μορφή, σε μια σύγχρονη ηλεκτρονική μορφή.

Παρατηρείται ότι η ενασχόληση με τον συγκεκριμένο τόμear, αποτελεί μια διαχρονική μορφή διασκέδασης και ψυχαγωγίας, η οποία συγκινεί τα πλήθη παγκοσμίως.

Διαπιστώνεται επίσης, ότι πρόκειται για μία μορφή διασκέδασης, η οποία χάρη στην αλματώδη ανάπτυξη της τεχνολογίας των ηλεκτρονικών υπολογιστών, γίνεται πιο εύκολα προσβάσιμη, από όλο και περισσότερους χρήστες.

Με μια πρώτη ματιά ,διαπιστώνονται ποιοτικές και ποσοτικές διαφορές μεταξύ των ιστοσελίδων τυχερών παιχνιδιών και των επίγειων πρακτορείων και καζίνο, σε παροχές, όπως π.χ. οι υψηλότερες αποδόσεις και μεγαλύτερη ποικιλία σε αθλητικά στοιχήματα, αλλά και σημεία που η παραδοσιακή μορφή παροχής τυχερών παιχνιδιών πλεονεκτεί, όπως η δυνατότητα άμεσης καταβολής των κερδών από τα πρακτορεία και τα καζίνο στους παίκτες, υπηρεσία η οποία δεν είναι δυνατό να προσφερθεί ακόμα από τις διαδικτυακές εταιρείες.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

“ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΤΩΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ”

Εισαγωγή

Στο δεύτερο κεφάλαιο, θα παρουσιαστούν και θα αναλυθούν οι βασικές τεχνολογίες (αρχιτεκτονικές) που χρησιμοποιούνται για τον σχεδιασμό και λειτουργία των σελίδων διαδικτυακού στοιχηματισμού, παιχνιδιών καζίνο και λοιπών τυχερών παιχνιδιών, καθώς και τα προγράμματα για την ασφαλή πρόσβαση και προστασία των προσωπικών στοιχείων των ατόμων, που συμμετέχουν σε αυτή τη μορφή τυχερών παιγνίων. Τέλος θα πραγματοποιηθεί ανάλυση των βασικών τεχνολογιών κρυπτογράφησης και του πρωτοκόλλου SSL, που χρησιμοποιείται για την διασφάλιση ασφαλών διαδικτυακών συναλλαγών.

2.1 Τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται σε ιστοσελίδες διαδικτυακών τυχερών παιγνίων

Τα διαδικτυακά τυχερά παίγνια δεν θα μπορούσαν να αναπτυχθούν χωρίς την υποστήριξη των συνεχώς ανανεωμένων τεχνολογιών του διαδικτύου. Γενικότερα, οι συγκεκριμένες ιστοσελίδες χωρίζονται σε 3 κατηγορίες, ανάλογα με τον τύπο της τεχνολογίας που χρησιμοποιούν.

2.1.1 Λήψη λογισμικού σε ένα τοπικό σκληρό δίσκο

Ορισμένες διαδικτυακές ιστοσελίδες τυχερών παιγνίων απαιτούν από τον παίκτη να κατεβάσει ένα πρόγραμμα στον υπολογιστή του, πριν παίξει. Συνήθως αυτά τα προγράμματα είναι χωρίς χρέωση. Αυτές οι ιστοσελίδες τυχερών παιγνίων προσφέρουν την μεγαλύτερη απόλαυση στους παίκτες, γιατί όταν εγκατασταθούν τα προγράμματα αυτά, προσφέρουν υψηλής ποιότητας γραφικά και ήχο.

Οι παίκτες το μόνο που έχουν να κάνουν είναι να κάνουν λήψη από το διαδίκτυο αυτό το πρόγραμμα και να το εγκαταστήσουν στον υπολογιστή τους. Από την στιγμή που το πρόγραμμα εγκατασταθεί, ο παίκτης μπορεί να παίξει όποτε θέλει χωρίς να χρειάζεται να επαναλάβει την ίδια διαδικασία.

Τέλος ένα πρόβλημα που υφίσταται, είναι ο κίνδυνος λήψης του αρχείου από το διαδίκτυο. Παρότι πολλά σελίδες διαδικτυακών παιχνιδιών παρέχουν ασφαλή λήψη από το διαδίκτυο, ο κίνδυνος να προσβληθεί από κάποιο ιό ο υπολογιστής παραμένει.

2.1.2 JAVA

Ο δεύτερος τύπος ιστοσελίδων διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών χρησιμοποιεί JAVA εν αντιθέσει με προγράμματα, που γίνεται λήψη τους από το Internet.

Η JAVA είναι μια πλήρης και αντικειμενοστραφής γλώσσα προγραμματισμού, η οποία εκδόθηκε το 1995 από την Sun Microsystems. Η συγκεκριμένη γλώσσα είναι βασισμένη στην γλώσσα προγραμματισμού C++, και μπορεί να μεταφερθεί σε πλατφόρμες και λειτουργικά συστήματα.

Η JAVA δίνει την δυνατότητα στους προγραμματιστές να δημιουργήσουν μικρά προγράμματα, γνωστά και ως εφαρμογές, τα οποία είναι ενσωματωμένα απευθείας σε ένα HTML αρχείο.

Σε μια ιστοσελίδα τυχερών παιχνιδιών που χρησιμοποιεί JAVA, αυτές οι JAVA εφαρμογές λειτουργούν μέσω του προγράμματος περιήγησης. Κάποιες από αυτές τις ιστοσελίδες που χρησιμοποιούν JAVA προσφέρουν καλά γραφικά και κάποια άλλα καλό ήχο και γραφικό περιβάλλον.

Ένα πρόβλημα που υπάρχει στις ιστοσελίδες που χρησιμοποιούν JAVA είναι ότι αυτές οι εφαρμογές μπορεί να χρειαστούν περισσότερο χρόνο για να λειτουργήσουν συγκριτικά με απλές HTML σελίδες. Επίσης αυτές οι εφαρμογές μπορεί να επιβραδύνουν τη λειτουργία του προγράμματος περιήγησης.

2.1.3 HTML

Η HTML είναι μια γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιείται για την κατασκευή ιστοσελίδων.

Η τρίτη κατηγορία των σελίδων διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, είναι αυτές που χρησιμοποιούν μόνο HTML. Οι συγκεκριμένες ιστοσελίδες έχουν 2 *πλεονεκτήματα*. Το πρώτο είναι η ταχύτητα. Δεν απαιτούν να γίνει λήψη κάποιου προγράμματος και έτσι οι παίκτες μπορούν να απολαύσουν γρήγορο παιχνίδι. Το άλλο πλεονέκτημα είναι ότι διαθέτουν υψηλής ευκρίνειας γραφικά.

Το μειονέκτημα αυτών των σελίδων είναι όμως είναι ότι δεν διαθέτουν ήχο.

2.2 ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΤΩΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Σε αυτήν την ενότητα θα αναλύσουμε την αρχιτεκτονική των ιστοσελίδων τυχερών παιχνιδιών. Η συγκεκριμένη ενότητα αποτελείται από 2 τμήματα, στο πρώτο υποτόμημα παρατηρούμε τα

στοιχεία που ανακτήθηκαν στο διαδίκτυο και στο δεύτερο γίνεται μια μικρή περιγραφή της τεχνολογίας JAVA που χρησιμοποιείται σε διαδικτυακούς διακομιστές (*web servers*). Η τεχνολογία που χρησιμοποιείται κυρίως σε σελίδες ηλεκτρονικού τζόγου έχει μια βασική αρχιτεκτονική σε 3 βαθμίδες. Αυτή αποτελείται από ένα περιβάλλον εργασίας χρήστη (τελικό χρήστη ή πελάτη), επιχειρηματική λογική και πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων.

Όσον αφορά τον τελικό χρήστη ή τον πελάτη, η ανάκτηση πληροφοριών από το διαδίκτυο περιλαμβάνει τη χρήση ενός προγράμματος περιήγησης στο διαδίκτυο, όπως το Netscape ή Internet Explorer. Σε γενικές γραμμές το πρόγραμμα περιήγησης ξεκινά σε μια προεπιλεγμένη διεύθυνση URL (Uniform Resource Locator), όπως *www.onlinebet.com* και *www.gambling.co.uk* που είναι διευθύνσεις του διαδικτύου για απευθείας σύνδεση σε ιστοσελίδες παιχνιδιού. Οι πληροφορίες των πελατών βρίσκονται σε μια βάση δεδομένων. Μια διαδικτυακή εταιρεία τυχερών παιγνίων αποτελείται από έναν αριθμό συστατικών μερών, πιο συγκεκριμένα:

1. μια πολύ μεγάλη βάση δεδομένων
2. λογισμικό για τη διαχείριση προσθηκών και ανακτήσεων
3. μια μέθοδο για την απόκτηση νέων δεδομένων

Είναι σημαντικό να αναφερθεί σε αυτό το στάδιο ότι η βάση δεδομένων δεν περιλαμβάνει τις πληροφορίες άμεσα, μόλις γίνει η σύνδεση με τον ιστότοπο τυχερών παιχνιδιών. Οι πληροφορίες παραδίδονται στον πελάτη (συμπεριλαμβανομένου και του παραθύρου του προγράμματος περιήγησης) χρησιμοποιώντας την τεχνολογία *HTTP* (*Hyper Text Transfer Protocol*). Αυτές οι σελίδες μπορούν να προσφέρουν επίσης μια σειρά από θέματα, όπως ειδήσεις για τον αθλητισμό, καθώς και την επιλογή καθορισμένης από τον χρήστη αναζήτησης με βάση τις καταχωρήσεις κειμένου. Επίσης υπάρχει λογισμικό που έχει φορτωθεί στον διακομιστή της σελίδας και είναι συνήθως γραμμένο σε μια γλώσσα προγραμματισμού υψηλού επιπέδου, όπως Pearl, C++, Java και ούτω καθεξής.

2.3 ΤΕΧΝΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΤΩΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ

Για να περιγραφεί η λειτουργία των ιστοσελίδων τυχερών και τα θεμέλια της αρχιτεκτονικής τους, χρειάζεται να γνωρίζουμε το λεξιλόγιο του διαδικτύου. Έτσι λοιπόν έχουμε:

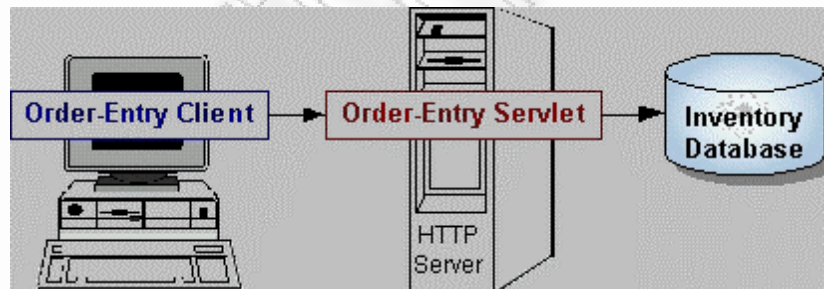
- *Ιστοσελίδα* – ένα έγγραφο κειμένου με εικόνες γραμμένο σε μια γλώσσα προγραμματισμού που περιέχει τις πληροφορίες που παρουσιάζουν ενδιαφέρον σε τρίτους
- *Εξυπηρετητής* – ο τελικός χρήστης που επισκέπτεται μια σελίδα
- *Server* (διακομιστής)- ο εξοπλισμός που περιέχει τα δεδομένα/ιστοσελίδα που απαιτούνται από τον πελάτη
- *Socket* – Μια διεπαφή μεταξύ του λογισμικού και του πραγματικού κόσμου σύνδεσης
- *HTTP* – *Hyper Text Transfer Protocol*, ένας επιπλέον κώδικας που χρησιμοποιείται για τη μεταφορά δεδομένων στην πλοήγηση
- *URL* – *Uniform Resource Locator*, το οποίο προσδιορίζει το πως ονομάζεται, που βρίσκεται και πως μπορεί να αναζητηθεί η σελίδα
- *Browser* – εξυπηρετητής GUI (Graphical User Interface), το οποίο ερμηνεύει το *HTTP* πρωτόκολλο και εμφανίζει τις ιστοσελίδες και τις πληροφορίες σε ένα φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον
- *Μηχανή αναζήτησης* – Μια μεγάλη βάση δεδομένων που περιέχει δείκτες σε συγκεκριμένα κομμάτια πληροφοριών

- *Βάση δεδομένων* – Μια σειρά από αρχεία και καταλόγους, που επιτρέπουν τα δεδομένα να αποθηκεύονται και να είναι προσβάσιμα με συστηματικό τρόπο
- *Λογισμικό* – Διαχείριση της βάσης δεδομένων, συγκέντρωση και καταγραφή των νέων δεδομένων που απαιτεί μια μεγάλη ποσότητα που δημιουργείται από το λογισμικό

Κάθε ιστοσελίδα υπακούει στο πρωτόκολλο TCP (Transmission Control Protocol) στη θύρα 80 για τις εισερχόμενες συνδέσεις από εξυπηρετητές, οι οποίες είναι συνήθως προγράμματα περιήγησης στο διαδίκτυο. Μόλις η σύνδεση διαπιστώσει ότι ο εξυπηρετητής στέλνει ένα αίτημα, ο διακομιστής (server) στέλνει μια απάντηση και η σύνδεση διακόπτεται. Μια ιστοσελίδα προσδιορίζεται από το URL, το οποίο περιέχει 3 ξεχωριστά τμήματα, τα οποία με τη σειρά τους προσδιορίζουν ποια είναι η σελίδα ,πως ονομάζεται, που βρίσκεται και πως μπορεί να αναζητηθεί.

2.4 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ JAVA ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΣΤΟΥΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥΣ ΔΙΑΚΟΜΙΣΤΕΣ

Τα servlets είναι προγράμματα Java που εκτελούνται σε έναν διαδικτυακό διακομιστή και επιτρέπουν σε ιστοσελίδες να δημιουργούνται δυναμικά. Για παράδειγμα, ένας servlet μπορεί να είναι υπεύθυνος για τη λήψη δεδομένων σε μια φόρμα HTML για την είσοδο και την εφαρμογή της επιχειρηματικής λογικής που χρησιμοποιούνται για την ενημέρωση της βάσης δεδομένων για μια εταιρεία, όπως δείχνει και το παρακάτω σχήμα.



Σχ. 2.1 Ενημέρωση βάσης δεδομένων μέσω διακομιστή http [1]

Τα Applets είναι μικρά προγράμματα JAVA που μπορούν να ενσωματωθούν σε μια σελίδα HTML και να τρέξουν μέσα σε ένα πρόγραμμα περιήγησης στο διαδίκτυο. Τα servlets είναι για τους servers ότι τα applets για τα προγράμματα περιήγησης, ωστόσο τα servlets δεν έχουν διεπαφή (interface) με γραφικά. Τα applets συχνά παρέχονται μέσω του διαδικτύου, και κατά συνέπεια έχουν σχεδιαστεί με γνώμονα την ασφάλεια. Τα servlets μπορούν να ενσωματωθούν σε διάφορους διακομιστές, επειδή το πρόγραμμα εφαρμογής στο interface τους δεν αναλαμβάνει τίποτα σχετικά με το περιβάλλον του διακομιστή. Τα **servlets** έχουν χρησιμοποιηθεί ευρέως μέσα σε HTTP διακομιστές. Παρέχουν επίσης ένα τρόπο για τη δημιουργία δυναμικών εγγράφων, τα οποία τρέχουν πιο γρήγορα και είναι πιο εύκολο να γράψει κανείς.

Ως εκ τούτου, τα servlets χρησιμοποιούνται για να χειριστούν αιτήσεις HTTP εξυπηρετητών. Για παράδειγμα έχοντας servlets δεδομένα πάνω σε ένα HTTP πρωτόκολλο, χρησιμοποιώντας μια HTML φόρμα, μπορούν να συμπεριληφθούν δεδομένα από πιστωτική κάρτα και να δοθεί εντολή για αγορά. Δηλαδή ο παίκτης να καταθέσει λεφτά στο λογαριασμό του στην διαδικτυακή εταιρεία τυχερών παιγνίων, αλλά και να δώσει εντολή για ανάληψη από αυτήν.

2.5 ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ

Στην ενότητα αυτή, θα δούμε μερικές από τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στο ηλεκτρονικό εμπόριο και στις επιχειρήσεις τυχερών παιγνίων που δραστηριοποιούνται μέσω αυτού, ώστε να διασφαλίζεται η ασφάλεια των δεδομένων και οι διαδικτυακές συναλλαγές. Κάποιες από αυτές, είναι τα πρωτόκολλα για την ασφάλεια του εμπορίου στο διαδίκτυο και περιλαμβάνουν κρυπτογραφία, ψηφιακές υπογραφές-πιστοποιητικά που να επιτρέπουν την αναγνώριση του παίκτη από το διαδικτυακό καζίνο, πρωτόκολλα ασφαλείας, τη τεχνολογία Secure Socket Layer, έξυπνες κάρτες, και επαλήθευση των χρηστών που χρησιμοποιούν υπολογιστή που έχει πρόσβαση σε ένα δίκτυο.

2.5.1 ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΔΙΚΤΥΟΥ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Η ασφάλεια των δικτύων και του διαδικτύου είναι τα κύρια σημεία εστίασης πολλών καταναλωτών και των επιχειρήσεων που δραστηριοποιούνται μέσω διαδικτύου, και οι οποίες συναλλάσσονται ηλεκτρονικά με τους πελάτες τους. Οι καταναλωτές για να κάνουν τις αγορές τους μέσω του διαδικτύου δηλώνουν τους αριθμούς πιστωτικών καρτών, αριθμούς κοινωνικής ασφάλισης και άλλες άκρως εμπιστευτικές πληροφορίες στις επιχειρήσεις με τις οποίες συνδιαλέγονται, όπως είναι και οι διαδικτυακές εταιρείες στοιχημάτων. Την ίδια στιγμή, οι συγκεκριμένες εταιρείες αντιμετωπίζουν τις όλο και αυξανόμενες επιθέσεις στις ιστοσελίδες τους από άτομα που προσπαθούν να υποκλέψουν σημαντικά προσωπικά δεδομένα, όπως αριθμούς πιστωτικών καρτών και τραπεζικούς λογαριασμούς, και να καταστρέψουν αρχεία, που είναι σημαντικά για την ομαλή λειτουργία των συγκεκριμένων ιστοσελίδων.

Διακομιστές διαδικτύου δέχονται επιθέσεις, από άτομα ή ομάδες ατόμων που χρησιμοποιούν διάφορους τύπους ιών, ούτως ώστε να διακοπεί η ομαλή λειτουργία των ιστοσελίδων και να υποκλαπούν οικονομικά στοιχεία, όπως τραπεζικοί λογαριασμοί και αριθμοί πιστωτικών καρτών. Η παραπάνω είναι η πιο διαδεδομένη μορφή επιθέσεων σε ιστοσελίδες που προσφέρουν τυχερά παίγνια. Οι ανησυχίες υπάρχουν στην αγορά, και η κεντρική ιδέα για την ασφάλεια των συναλλαγών μέσω διαδικτύου έγκειται στα πρωτόκολλα κρυπτογράφησης.

2.5.2 ΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΗ

Το ερώτημα που τίθεται για τις συναλλαγές μέσω ιστοσελίδων τυχερών παιγνίων, είναι αν τα κανάλια που περνούν οι πληροφορίες είναι ασφαλή. Αρχή των συγκεκριμένων εταιρειών αποτελεί η προστασία πληροφοριών που έχουν να κάνουν με δεδομένα τραπεζικών λογαριασμών αλλά και προσωπικά. Με την κρυπτογράφηση αυτά τα δεδομένα διασφαλίζονται. Για την

κρυπτογράφηση ή αποκρυπτογράφηση χρησιμοποιείται ένα δημόσιο ή ιδιωτικό κλειδί, δηλαδή ένας μαθηματικός αλγόριθμος που διασφαλίζει δεδομένα ή μηνύματα. Επίσης τα συγκεκριμένα κλειδιά χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο ταυτότητας και τη δημιουργία ψηφιακών υπογραφών των ατόμων που έχουν πρόσβαση στο δίκτυο μέσω υπολογιστή.

2.5.2.1 ΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΚΑΙ ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΙΚΟΤΗΤΑ

Για να εξασφαλιστεί λοιπόν το περιεχόμενο ενός μηνύματος θα παραμείνει εμπιστευτικό ακόμα και αν γίνει υποκλοπή, το μήνυμα πρέπει να κρυπτογραφηθεί. Ουσιαστικά, η κρυπτογράφηση αλλοιώνει τα bit του μηνύματος με τέτοιο τρόπο ώστε μόνο ο τελικός αποδέκτης να μπορεί να τα αποκαταστήσει. Κάποιος που υποκλέπτει ένα αντίγραφο του κρυπτογραφημένου μηνύματος δε θα μπορέσει να εξαγάγει τις πληροφορίες.

Υπάρχουν πολλές τεχνολογίες κρυπτογράφησης. Σε μερικές τεχνολογίες, ο αποστολέας και ο παραλήπτης πρέπει να έχουν και οι 2 αντίγραφο ενός κλειδιού κρυπτογράφησης (encryption key), το οποίο κρατούν μυστικό. Ο αποστολέας χρησιμοποιεί το κλειδί για να δημιουργήσει ένα κρυπτογραφημένο μήνυμα, το οποίο στη συνέχεια στέλνει μέσω δικτύου. Ο παραλήπτης χρησιμοποιεί το κλειδί για να αποκωδικοποιήσει το κρυπτογραφημένο μήνυμα. Δηλαδή, η συνάρτηση κρυπτογράφησης encrypt που χρησιμοποιείται από τον αποστολέα δέχεται 2 ορίσματα: ένα κλειδί, K , και ένα μήνυμα για κρυπτογράφηση, M . Η συνάρτηση παράγει μια κρυπτογραφημένη έκδοση του μηνύματος, E .

$$E = \text{encrypt}(K, M)$$

Η συνάρτηση αποκρυπτογράφησης decrypt αντιστρέφει τη συνάρτηση και δίνει το αρχικό μήνυμα:

$$M = \text{decrypt}(K, E)$$

Από μαθηματική άποψη, η συνάρτηση decrypt είναι η αντίστροφη της encrypt:

$$M = \text{decrypt}(K, \text{encrypt}(K, M))$$

2.5.2.2 ΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΔΗΜΟΣΙΟΥ ΚΛΕΙΔΙΟΥ

Σε πολλές μεθόδους κρυπτογράφησης, το κλειδί πρέπει να διατηρείται μυστικό για να αποφευχθεί η παραβίαση της ασφάλειας. Μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα τεχνική κρυπτογράφησης είναι να αποδίδονται σε κάθε χρήστη 2 κλειδιά. Το ένα από τα κλειδιά του χρήστη, το λεγόμενο ιδιωτικό κλειδί (private key), διατηρείται μυστικό, ενώ το άλλο, το λεγόμενο δημόσιο κλειδί (public key), δημοσιοποιείται μαζί με το όνομα του χρήστη, ώστε όλοι να γνωρίζουν την τιμή του. Η συνάρτηση κρυπτογράφησης έχει τη μαθηματική ιδιότητα ότι ένα μήνυμα κρυπτογραφημένο με το δημόσιο κλειδί δεν μπορεί να αποκρυπτογραφηθεί εύκολα παρά μόνο με το ιδιωτικό κλειδί, και ένα μήνυμα κρυπτογραφημένο με το ιδιωτικό κλειδί δεν μπορεί να αποκρυπτογραφηθεί παρά μόνο με το δημόσιο κλειδί.

Οι σχέσεις μεταξύ της κρυπτογράφησης και της αποκρυπτογράφησης με τα 2 κλειδιά μπορεί να εκφραστεί μαθηματικά. Έστω M ένα μήνυμα, pub-u1 το δημόσιο κλειδί του χρήστη 1, και priv-u1 το ιδιωτικό κλειδί του χρήστη 1. Τότε

$$M = \text{decrypt}(\text{pub-u1}, \text{encrypt}(\text{priv-u1}, M))$$

Και

$$M = \text{decrypt}(\text{priv-u1}, \text{encrypt}(\text{pub-u1}, M))$$

Η αποκάλυψη του δημοσίου κλειδιού είναι ασφαλής επειδή οι συναρτήσεις που χρησιμοποιούνται για την κρυπτογράφηση και την αποκρυπτογράφηση έχουν την ιδιότητα να είναι μονόδρομες. Δηλαδή, αν δοθεί σε κάποιον το δημόσιο κλειδί, αυτό δεν του επιτρέπει να πλαστογραφήσει ένα μήνυμα που να φαίνεται σαν να έχει κρυπτογραφηθεί με το ιδιωτικό κλειδί.

Η κρυπτογράφηση δημοσίου κλειδιού μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να εξασφαλίσει την εμπιστευτικότητα. Ένας αποστολέας που θέλει να παραμείνει ένα μήνυμα εμπιστευτικό χρησιμοποιεί το δημόσιο κλειδί του παραλήπτη για να το αποκρυπτογραφήσει. Αν κάποιος αποκτήσει ένα αντίγραφο του μηνύματος καθώς περνά από το δίκτυο δε θα μπορέσει να διαβάσει το περιεχόμενό του, επειδή για την αποκρυπτογράφηση απαιτείται το ιδιωτικό κλειδί του παραλήπτη. Επομένως, ο μηχανισμός αυτός εξασφαλίζει ότι τα δεδομένα παραμένουν εμπιστευτικά, επειδή μόνο ο παραλήπτης μπορεί να αποκρυπτογραφήσει το μήνυμα.

2.5.3 ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΔΙΚΤΥΟΥ

Αυτά είναι πρωτόκολλα ασφάλειας δικτύου που παρέχουν επιπρόσθετη ασφάλεια σε γνωστά πρωτόκολλα, όπως το SMIME (*Secure Multipurpose Internet Mail Extensions*), που επιτρέπει την κρυπτογράφηση ενός μηνύματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή τμήματος αυτού. Επιπλέον τα πρωτόκολλα ασφάλειας δικτύου, προσφέρουν μια βασική υπηρεσία ασφάλειας, όπως το Kerberos, το οποίο χρησιμοποιείται σε ένα διακομιστή δικτύου, ως μια γενική υπηρεσία ελέγχου ταυτότητας. Με τον τρόπο αυτό εξασφαλίζουν ότι οι χρήστες είναι στην πραγματικότητα αυτοί που ισχυρίζονται ότι είναι. Η παραπάνω διαδικασία είναι γνωστή και ως έλεγχος ταυτότητας. Τρέχοντα μοντέλα ταυτοποίησης στοιχείων περιορίζουν την πρόσβαση σε ορισμένες πτυχές του προγράμματος, και επιτρέπουν στους χρήστες να ρυθμίσουν τους πόρους μέσω του δικτύου. Το καλύτερο παράδειγμα ελέγχου ταυτότητας, είναι το Kerberos, ένα ανοικτού κώδικα πρωτόκολλο που έχει αναπτυχθεί στο MIT. Ο έλεγχος ταυτοποίησης γίνεται από το κεντρικό σύστημα Kerberos και έναν δευτερεύων μηχανισμό, το TGS (*Ticket Granting Service*). Κάθε πελάτης στο δίκτυο μοιράζεται ένα μυστικό κλειδί με το Kerberos. Ο πελάτης κάνει είσοδο με ένα όνομα χρήστη και ένα κωδικό στο διακομιστή ταυτοποίησης του Kerberos, ο οποίος διατηρεί μια βάση δεδομένων όλων των πελατών στο δίκτυο. Ο διακομιστής ταυτοποίησης επιστρέφει με τη σειρά του, μία αναφορά κρυπτογραφημένη, με το μυστικό κλειδί του πελάτη το οποίο και το μοιράζεται με το διακομιστή ταυτοποίησης. Στη συνέχεια η παραπάνω αναφορά στέλνεται στο μηχανισμό TGS, έτσι ώστε να αποκρυπτογραφηθεί, και να αποκτήσει ο πελάτης πρόσβαση στην ιστοσελίδα στοιχηματισμού.

2.5.4 SECURE SOCKET LAYER

Σήμερα, οι περισσότερες εταιρείες που δραστηριοποιούνται μέσω του παγκόσμιου ιστού, συμπεριλαμβανόμενες και τις διαδικτυακές εταιρείες τυχερών παιγνίων, για να διασφαλίσουν τις συναλλαγές που γίνονται, όταν κάποιος πελάτης ανοίξει ένα λογαριασμό, χρησιμοποιούν, τις περισσότερες περιπτώσεις τη τεχνολογία κρυπτογράφησης 128-bit secure socket layer. Αυτό σημαίνει ότι οι πληροφορίες που ανταλλάσσονται με τους διακομιστές του καζίνο είναι κρυπτογραφημένες, όταν ακολουθούν τη πορεία μεταξύ των διακομιστών του καζίνο και του προσωπικού υπολογιστή του πελάτη.

Επί του παρόντος, οι περισσότερες ηλεκτρονικές επιχειρήσεις χρησιμοποιούν πρωτόκολλα SSL για ασφαλείς διαδικτυακές (on-line) συναλλαγές. Το SSL πρωτόκολλο παρέχει ασφάλεια με 3 βασικές ιδιότητες:

- A. Η χρήση μπορεί να επικυρώνεται με χρήση κρυπτογραφικών συστημάτων.
- B. Η κρυπτογράφηση χρησιμοποιείται μετά από την αρχική επικοινωνία, και καθορίζει ένα μυστικό κλειδί, και έτσι η μετάδοση είναι μυστική.
- Γ. Για να είναι αξιόπιστη η σύνδεση, ο έλεγχος ακεραιότητας του μηνύματος έχει ενσωματωθεί με τη μετάδοση.

Το πρωτόκολλο SSL, επίσης, εφαρμόζει ένα δημόσιο κλειδί, που χρησιμοποιεί τον RSA αλγόριθμο και ψηφιακά πιστοποιητικά για τον έλεγχο της ταυτότητας του διακομιστή σε μια συναλλαγή και για τη προστασία των ιδιωτικών πληροφοριών, καθώς περνά από τον ένα συνδιαλλαζόμενο στον άλλο. Υπάρχουν 5 βασικές προϋποθέσεις για μια επιτυχή και ασφαλή συναλλαγή: προστασία της ιδιωτικής ζωής, της ακεραιότητας, πιστοποίηση, εξουσιοδότηση και μη άρνηση.

Στο θέμα της προστασίας της ιδιωτικής ζωής, η μετάδοση των πληροφοριών πρέπει να είναι αποκλειστικά μεταξύ αποστολέα και παραλήπτη. Στη συνέχεια με την ακεραιότητα εξασφαλίζεται ότι οι πληροφορίες δεν έχουν ληφθεί από κάποιον τρίτο και ότι δεν έχουν αλλοιωθεί ή τροποποιηθεί. Με την αυθεντικότητα, επιβεβαιώνονται οι ταυτότητες και των 2 συμμετεχόντων. Με την αδειοδότηση διασφαλίζεται ότι οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες που προστατεύονται. Με την μη άρνηση ο παραλήπτης (χρήστης) βεβαιώνεται ότι ο αποστολέας δεν μπορεί να αρνηθεί ότι είναι αυτός που έστειλε στην πραγματικότητα το μήνυμα.

2.6 ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναφέρθηκαν και αναλύθηκαν οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή και τη βελτιστοποίηση των ιστοσελίδων τυχερών παιγνίων, καθώς επίσης και οι μέθοδοι διασφάλισης των συναλλαγών που γίνονται μέσω αυτών. Αυτές οι μέθοδοι κρυπτογράφησης προσφέρουν στο χρήστη τη δυνατότητα να αισθάνεται ασφαλής για τις συναλλαγές του με τις συγκεκριμένες εταιρείες και γενικότερα διασφαλίζουν την προστασία της ιδιωτικής ζωής, την ακεραιότητα αυτής καθώς και πιστοποίηση όσων συμμετέχουν σε τέτοιου είδους συναλλαγές.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο

“ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΟΥ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ”

Εισαγωγή

Στο κεφάλαιο που ακολουθεί, θα γίνει παρουσίαση και ανάλυση της νέας τεχνολογίας που προσφέρει πρόσβαση σε τυχερά παίγνια μέσω διαδικτύου, και είναι το κινητό τηλέφωνο. Επίσης θα παρουσιαστούν εφαρμογές μέσω κινητών τηλεφώνων που αφορούν το αθλητικό στοίχημα μέσω του διαδικτύου, και θα αναλυθούν οι υπηρεσίες που προσφέρουν οι εταιρείες διαδικτυακών τυχερών παιγνίων στους χρήστες.

3.1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΟΥ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ (MOBILE GAMBLING)

Για πολλούς αναλυτές της βιομηχανίας το 2011 θα πρέπει να θεωρηθεί ως το έτος κατά το οποίο το παιχνίδι από το κινητό θα κορυφωθεί. Έχοντας ανακηρυχθεί ως το επόμενο μεγάλο γεγονός στο χώρο των ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων από το 2006, οι προβλέψεις δεν ανταποκρίθηκαν στη πραγματικότητα, αφού μόλις το 2010 με το Παγκόσμιο κύπελλο, παρατηρήθηκε αύξηση 400% σε πονταρίσματα μέσω κινητού τηλεφώνου. Η βασική άποψη που εκφράζεται από τους περισσότερους αναλυτές του χώρου, είναι ότι το παιχνίδι από το κινητό τηλέφωνο αλλά και από άλλες συσκευές (ipad), αποτελεί το μέλλον των ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων.

3.2 ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΚΑΤΑ ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Η τελευταία αποτυχία της αγοράς του παιχνιδιού μέσω κινητού τηλεφώνου δεν οφείλεται μόνο στην απροθυμία των κατασκευαστών κινητών τηλεφώνων για την εκτροπή των πόρων και την προσπάθεια για εναλλακτικούς πόρους πέρα από το διαδίκτυο. Οι λόγοι ήταν η τεχνολογία, η συμπεριφορά και οι βοηθητικές υπηρεσίες που σχετίζονται με:

- Ακατάλληλες συσκευές με πολύπλοκες διαδικασίες λήψης.
- Μαζικός κατακερματισμός των συσκευών κινητών τηλεφώνων, του μεγέθους οθόνης, των λειτουργικών συστημάτων που εμπόδισε την ανάπτυξη και επέβαλε τεράστιο κόστος για να επέλθει.
- Την μη ύπαρξη εμπειρίας σε συναλλαγές μέσω σύνδεσης διαδικτύου από κινητό τηλέφωνο, καθώς αυτό δεν χαρακτήριζε μέχρι πρότινος τα κινητά τηλέφωνα.

- Οι υπηρεσίες στοιχημάτων μέσω τηλεφώνου ήταν μόνο προς εκτέλεση και λειτουργούσαν ως βοηθητικό προΐόν σε δεδομένους λογαριασμούς μέσω Internet.
- Οι υποδομές της κινητής τηλεφωνίας δεν ήταν τόσο καλές για να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του τυχερών παιγνίων μέσω τηλεφώνου, και οι κατασκευαστές κινητών απρόθυμοι να προωθήσουν και να συμμετέχουν σε αυτά.
- Την έλλειψη εμπιστοσύνης από την πλευρά των πελατών-παικτών για συναλλαγές μέσω κινητών.

3.3 Η ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

Είναι ευρέως γνωστό ότι τα αθλητικά στοιχήματα είναι ο οδηγός του παιχνιδιού μέσω κινητού τηλεφώνου, και ιδίως των στοιχημάτων κατά τη διάρκεια του αγώνα, το οποίο αντιπροσωπεύει το 50% των διαδραστικών στοιχημάτων ποδοσφαίρου. Σίγουρα είναι το προΐόν με τα περισσότερα κέρδη αυτή την στιγμή, όμως το *bingo* κερδίζει συνεχώς όλο και περισσότερους φίλους, και όπως βελτιώνονται συνεχώς οι συσκευές και τα δίκτυα, βελτιώνονται παράλληλα και οι εφαρμογές καζίνο, και έτσι θα συνεχίσει να αυξάνεται το μερίδιο αγοράς τους. Ήδη οι κατασκευαστές έχουν δει τεράστια κέρδη από αυτές τις εφαρμογές και γνωρίζουν ότι υπάρχει η προοπτική για μεγαλύτερη ανάπτυξη. Το πόκερ στο κινητό δεν είναι και η πιο απλή εφαρμογή, αλλά με την πληθώρα των προΐόντων που είναι διαθέσιμα, θα βρει και αυτό τον δρόμο των επιτυχιών.

Η εμφάνιση των smartphones έχει αλλάξει τα δεδομένα στο παιχνίδι, κυρίως από το Apple *iPhone* και *iPad*. Οι εκτιμήσεις δείχνουν ότι μέχρι και το 50 % των χρηστών *smartphone* έχουν κάνει online αγορές και η δημογραφική συσχέτιση μεταξύ κατόχων *smartphone*/αγορών και στοιχημάτων δείχνει τη δύναμη του παίκτη. Τέλος παρά το γεγονός ότι το Android της Google έχει ξεπεράσει το *iPhone*, θα υπάρξουν περαιτέρω αλλαγές και εξελίξεις που θα επηρεάσουν την αγορά.

3.4 ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΗ

Τα πρώτα κινητά που έδιναν την δυνατότητα για διαδικτυακό παιχνίδι, ήταν περιορισμένα, γιατί είχαν ένα ρόλο υποκατάστατου του σταθερού υπολογιστή ή του φορητού. Ωστόσο αυτοί που τελικά επικράτησαν, ήταν εκείνοι που συνειδητοποίησαν τον τρόπο με τον οποίο μπορούν οι καταναλωτές να χρησιμοποιήσουν το κινητό τους.

Πρωταρχική σημασία έχει το γεγονός ότι η κινητή τηλεφωνία δεν διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο με χρήση συνεχών χρονικών διαστημάτων, και αυτό γιατί σε συνδυασμό με το μέγεθος της οθόνης απαιτεί μια πολύ απλή διεπαφή χρήστη, σημαντικά διαφορετική από μια σύνδεση internet σε *pc* ή *laptop*. Επιπλέον, η εφαρμογή για τυχερά παίγνια πρέπει να αναγνωρίζει την ανάγκη για απλότητα και ταχύτητα που η σύνδεση στο διαδίκτυο μέσω κινητού μπορεί να προσφέρει.

3.5 ΚΙΝΗΤΗΡΙΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

Το παιχνίδι μέσω κινητού τηλεφώνου έχει αρκετά πλεονεκτήματα στην παροχή υπηρεσιών τυχερών παιχνιδιών, αλλά επίσης έχει και κάποια μειονεκτήματα. Και οι 2 αυτοί παράγοντες θα παίξουν ρόλο στη διαμόρφωση της αγοράς των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών και της ταχύτητας με την οποία θα λαμβάνονται αυτές οι υπηρεσίες.

Στην παρούσα συγκυρία, η ισορροπία μεταξύ των πλεονεκτημάτων και των μειονεκτημάτων της αγοράς για τα τυχερά παιχνίδια μέσω κινητού τηλεφώνου κάνει διστακτική την αγορά, αλλά υπάρχει η πεποίθηση ότι κάποια στιγμή θα επικρατήσει η θετική πλευρά, κυρίως στις συντηρητικές στοιχηματικές αγορές. Ακολουθεί σχετικός πίνακας, με τα στοιχεία που ωθούν το παιχνίδι μέσω κινητού και αυτά που θέτουν περιορισμούς στην εξάπλωσή του.

Κινητήριες δυνάμεις	Περιορισμοί
<ul style="list-style-type: none"> • Επιθυμία για παιχνίδι • Αυξανόμενο διαθέσιμο εισόδημα • Βελτίωση τεχνολογίας • Διαθεσιμότητα/Ευκολία • Εύκολη εναλλαγή μέσω κινητού • Προφίλ χρήστη από το κινητό • Προστασία της ιδιωτικής ζωής 	<ul style="list-style-type: none"> • Κανονισμοί • Επιβεβαίωση ηλικίας • Εμπιστοσύνη χρήστη • Διαδικασία πληρωμών • Συντηρητική προσφορά • Ταχύτητα προηγμένων δικτύων • Δυνατότητα και διαθεσιμότητα ακουστικών • Χρηστικότητα

Πίνακας 1: Παράγοντες που επηρεάζουν την αγορά ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών μέσω κινητού τηλεφώνου [2]

3.5.1 ΚΙΝΗΤΗΡΙΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

Βασικές κινητήριες δυνάμεις για παιχνίδι και ποντάρισμα μέσω κινητού τηλεφώνου είναι οι εξής: η εγγενής επιθυμία ορισμένου ποσοστού του πληθυσμού να παίξει τυχερά παιχνίδια, η ραγδαίως αναπτυσσόμενη τεχνολογία των δικτύων κινητής τηλεφωνίας και των συσκευών, η ευκολία και η διεισδυτικότητα που παρέχει η επικοινωνία μέσω κινητών τηλεφώνων και η συνεχιζόμενη ανάπτυξη της βάσης των συνδρομητών κινητής τηλεφωνίας, ιδιαίτερα στην περιοχή της Ασίας και Ειρηνικού.

Στους περισσότερους ανθρώπους αρέσει το ποντάρισμα σε τυχερά παιχνίδια, σε βαθμό βέβαια που να μην γίνεται εθιστικό, γιατί μια τέτοια συνήθεια μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα επιζήμια. Με μετριοπάθεια, μπορεί να θεωρηθεί ως μια μορφή διασκέδασης, η οποία παρέχει μια διαφορετική διάσταση στα παιχνίδια που ποντάρονται αλλά και γενικότερα στα αθλητικά γεγονότα.

Όπως και με τις περισσότερες υπηρεσίες προστιθέμενης αξίας που παρέχουν οι εταιρείες κινητής τηλεφωνίας, η τεχνολογία αποτελεί και καταλύτη αλλά και περιορισμό. Εξαρτάται από την αγορά στην οποία βρίσκεται ο παίκτης. Δεν υπάρχει καμία αμφιβολία ότι και οι πιο εξελιγμένες υπηρεσίες τυχερών παιχνιδιών, όπως τα περίπλοκα παιχνίδια του καζίνο και μερικές εφαρμογές αθλητικών στοιχημάτων, ωφελούνται πάρα πολύ από την ευρυζωνικότητα που προσφέρουν οι 3G συσκευές. Καθώς ο ρυθμός της ανάπτυξης των εν λόγω υπηρεσιών αυξάνει σε όλο τον κόσμο, οι τελικοί χρήστες θα γίνουν πιο σύνηθες φαινόμενο.

Το πιο πειστικό και εγγενές πλεονέκτημα της πλατφόρμας κινητών, είναι το γεγονός ότι επιτρέπει την πρόσβαση οπουδήποτε και οποτεδήποτε. Μέσω ενός κινητού, ο χρήστης έχει πρόσβαση άμεση από το κινητό του τηλέφωνο σε τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο, στις περισσότερες χώρες και τις περισσότερες περιοχές. Με αυτό τον τρόπο έχει καταστεί δυνατή η άμεση πρόσβαση σε μια νέα αγορά, αυτή του mobile gambling, όπου πριν λίγα χρόνια αυτό φάνταζε αδύνατο. Επίσης, αυτό είχε ως αποτέλεσμα να ανοίξει και η αγορά στα απλά τυχερά παιχνίδια, που αποτελούν μια μορφή διασκέδασης για κάθε χρήστη. Οι έρευνες έχουν δείξει ότι τα συγκεκριμένα παιχνίδια αποτελούν το μεγάλο όπλο της βιομηχανίας τυχερών παιχνιδιών, γιατί είναι χαμηλού ρίσκου για την μαζική αγορά.

Ακόμη ένα στοιχείο που προστέθηκε στα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού μέσω του κινητού τηλεφώνου, είναι η συνεχής αύξηση των συνδρομητών της κινητής τηλεφωνίας. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα στην περιοχή Ασίας και Ειρηνικού, αλλά και σε άλλες αναπτυσσόμενες περιοχές. Επίσης ώθηση δόθηκε στο διαδικτυακό παιχνίδι μέσω κινητού, και από την ευρεία χρήση, πλέον, των δικτύων 3G, που παρέχουν οι εταιρείες κινητής τηλεφωνίας.

3.5.2 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

Παρά τους παράγοντες που οδήγησαν στην άνθηση και ανάπτυξη της αγοράς των τυχερών παιγνίων μέσω κινητού, υπάρχουν και σημαντικοί περιορισμοί στην ανάπτυξη της συγκεκριμένης αγοράς. Ο πρωταρχικός περιορισμός είναι οι κανονισμοί. Ο τζόγος είναι μια βιομηχανία περιορισμένη από κανονισμούς. Κρατικοί φορείς έχουν εκδηλώσει ενδιαφέρον για την ρύθμιση των τυχερών παιχνιδιών, ως προς το κοινό συμφέρον. Πολύ σωστά, στις περισσότερες περιπτώσεις, τόσο οι κρατικοί φορείς όσο και βιομηχανία των τυχερών παιγνίων, έχουν προσπαθήσει ώστε να εξασφαλίσουν τη σωστή ισορροπία, μεταξύ των ρυθμιστικών κανόνων και της ελεύθερης αγοράς, προκειμένου να ευνοηθεί το υπεύθυνο παιχνίδι. Άλλες ρυθμίσεις έχουν θεσπιστεί σε άλλες αγορές, ώστε να προστατευτεί το δημόσιο συμφέρον. Όποιος και αν είναι ο λόγος για την ύπαρξη ενός ρυθμιστικού κανονισμού, η ύπαρξη του και μόνο θα αποτελεί ένα περιορισμό για την αγορά της βιομηχανίας των τυχερών παιγνίων. Εντούτοις, οι περισσότεροι στην αγορά δέχονται μια ρύθμιση μέσα σε πλαίσια σχετικά με αυτό που ζητάει η συγκεκριμένη βιομηχανία, έτσι ώστε και οι διαδικτυακές εταιρείες να μπορούν να προσφέρουν τις ανάλογες υπηρεσίες.

Συνδεδεμένη με τον κανονισμό περί νομιμότητας είναι και η επαλήθευση της ηλικίας. Η βιομηχανία των ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων προσπαθεί να αποτρέψει από αυτά ανηλίκους, γιατί αποτελεί ένα σημαντικό κίνδυνο, λόγω της ευρείας χρήσης κινητών τηλεφώνων από νεαρούς χρήστες. Ένα τέτοιο γεγονός, θα μπορούσε να αποτελέσει σκάνδαλο, να επιβληθούν νομικές κυρώσεις και να διακοπεί η ραγδαία άνοδος της αγοράς που αναλύουμε. Γι' αυτό, η επαλήθευση

της ηλικίας των χρηστών που γίνονται συνδρομητές σε ιστοσελίδες τυχερών παιγνίων, αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο της νομοθεσίας που σχετίζεται με τον διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια.

Ένα άλλο σημαντικό εμπόδιο στην ανάπτυξη της αγοράς είναι να κερδίσουν οι εταιρείες την εμπιστοσύνη των πελατών. Για να γίνει αυτό πρέπει να υπάρχει πλήρης εμπιστοσύνη στην δικαιοσύνη, την αξιοπιστία και την ασφάλεια των υπηρεσιών των τυχερών παιχνιδιών που προσφέρονται και στις πληρωμές που προσφέρονται διαδικτυακά. Καθώς η βιομηχανία θα επιτυγχάνει μεγαλύτερη νομιμότητα και οι χρήστες θα αποκτούν μεγαλύτερη εξοικείωση με τις υπηρεσίες που διατίθενται, η εμπιστοσύνη τους θα αυξάνεται και θα αποφεύγονται τα μεγάλα σκάνδαλα. Οι συμμετέχοντες στην βιομηχανία το γνωρίζουν αυτό και αναζητούν μέσω της αστυνομίας κάθε ύποπτη δραστηριότητα από πελάτες τους, ούτως ώστε να κάνουν τις προσφερόμενες υπηρεσίες πιο εύκολες και διασκεδαστικές στην χρήση τους.

Το *branding* επίσης παίζει μεγάλο ρόλο στην εμπιστοσύνη των χρηστών. Οι χρήστες είναι πιο πιθανό να εμπιστεύονται τα τυχερά παιχνίδια και υπηρεσίες που προσφέρονται μέσα από ένα αναγνωρισμένο εμπορικό σήμα, όπως το δίκτυο μιας μεγάλης εταιρείας κινητής τηλεφωνίας, ή ένας πολύ γνωστός ιστότοπος παροχής τυχερών παιχνιδιών και στοιχημάτων. Με τη σειρά τους οι ιδιοκτήτες των μεγάλων brand διαδικτυακών στοιχημάτων και παιχνιδιών, θέλοντας να διατηρήσουν την αξία του εμπορικού σήματος, είναι απρόθυμοι να κάνουν οποιαδήποτε αλλαγή, που νομίζουν ότι μπορεί να μειώσει την αξία των εταιρειών τους. Αυτό από μόνο του αποτελεί τροχοπέδη για την ανάπτυξη της αγοράς. Ένα σημαντικό ποσοστό των πελατών σε τέτοιες εταιρείες, είναι προσεκτικό στην επιλογή, ως προς τις εταιρείες που παρέχουν υπηρεσίες στοιχήματος μέσω κινητού τηλεφώνου, ενώ οι επιχειρήσεις εξελίσσονται κανονικά. Αυτό περιλαμβάνει κάποιες μεγάλες εταιρείες, όπως την bwin, την betfair, και bookmakers.

Όπως προαναφέρθηκε, η τεχνολογία αποτελεί και παράγοντα ανάπτυξης αλλά και εμπόδιο για την ανάπτυξη της αγοράς. Παρότι η ανάπτυξη των δικτύων 3G βοήθησε στην ανάπτυξη της αγοράς, οποιαδήποτε καθυστέρηση μπορεί να την περιορίσει. Ομοίως και για τις συσκευές κινητών τηλεφώνων, όπου παραδοσιακά η διαθεσιμότητα σε μοντέλα με 3G ήταν περιορισμένη μέχρι πριν λίγο καιρό.

Επίσης ακόμη ένα στοιχείο που περιορίζει το ποντάρισμα από το κινητό τηλέφωνο, είναι η διαθεσιμότητα του ήχου, και το μέγεθος της οθόνης του κινητού, που περιορίζουν την χρησιμότητα των υπηρεσιών σε σχέση με τους online χρήστες ιστότοπων τυχερών παιχνιδιών. Βέβαια ο παραπάνω περιορισμός αποτελεί και ένα βασικό λόγο ανάπτυξης εφαρμογών για παιχνίδι από το κινητό, με παιχνίδια που θα ανταποκρίνονται σε παίκτες, οι οποίοι θα αναζητούν περισσότερο την ψυχαγωγία και όχι το κέρδος.

Τέλος ένας περαιτέρω περιορισμός της τεχνολογίας έγκειται στην ανάπτυξη εφαρμογών. Η σχεδίαση παιχνιδιών καζίνο για κινητά τηλέφωνα, αποτελεί ιδιαίτερη πρόκληση, που απαιτεί καλή ποιότητα γραφικών, ταχεία αντίδραση, ασφάλεια των παιχνιδιών (συμπεριλαμβανομένης της αποκατάστασης σε περίπτωση απώλειας σήματος) και διαχείριση χρημάτων. Ένας μεγάλο ποσοστό προγραμματιστών παιχνιδιών καζίνο στο διαδίκτυο, έχει βρει την εφαρμογή σε περιβάλλον κινητού τηλεφώνου πιο δύσκολη από ότι η πρώτη σκέψη. Αυτό αποτελεί εμπόδιο για την ανάπτυξη της αγοράς, αλλά όσο περνάει ο καιρός θα μειώνονται τα προβλήματα που προκύπτουν.

3.6 ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΕΙΣΔΥΣΗΣ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ

1.APPS STORES

Το βασικό κλειδί για την επιτυχία του παιχνιδιού μέσω κινητού είναι η περιέργεια του χρήστη για τις εφαρμογές του κινητού του. Μέχρι στιγμής ο μόνος τρόπος για ένα χρήστη να

κατεβάσει μια εφαρμογή για το *iPhone* ή το *iPad* είναι μέσω του επίσημου *Apps Store* της *Apple*. Όμως οι περιορισμοί για τα διαδικτυακά τυχερά παίγνια είναι επαχθείς και η διαδικασία λήψης μιας τέτοιας εφαρμογής χρονοβόρα και κουραστική στην καλύτερη περίπτωση. Από την άλλη πλευρά το *Android* θεωρείται πιο ευέλικτο, αλλά από τον Μάρτιο του 2011, έχει απαγορεύσει ρητά την παρουσία οποιασδήποτε εφαρμογής για παιχνίδι μέσω κινητού στο *Android market* της. Ωστόσο οι *operators* μπορούν να προωθήσουν εφαρμογές *Android* για παιχνίδι μέσω κινητού από οποιαδήποτε ιστοσελίδα, συμπεριλαμβανομένης και της δικής τους, αλλά και από τρίτα *app stores* όπως το *Amazon*, *Getjar* και το *Ovi*.

2. Διαφήμιση

Η διαφήμιση για κινητές συσκευές έχει αλλάξει σημαντικά τους τελευταίους μήνες, λόγω της χρήσης διαδικτύου, που οφείλεται σε σελίδες κοινωνικής δικτύωσης, όπως είναι το *Facebook*, γεγονός το οποίο δείχνει ότι οι ευκαιρίες και οι στόχοι έχουν παράλληλα αυξηθεί στον συγκεκριμένο τομέα. Εξειδικευμένοι οργανισμοί, όπως ο *Somp* και η *4th Screen*, δουλεύουν με προγραμματιστές διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών πάνω στον συγκεκριμένο τομέα.

3. Μηχανές Αναζήτησης

Η βελτιστοποίηση των μηχανών αναζήτησης στο κινητό τηλέφωνο δεν είναι τόσο εύκολη, όπως είναι στο διαδίκτυο. Η μηχανή αναζήτησης της *Google* για τα κινητά τηλέφωνα, ξεχωριστή από αυτήν του σταθερού *Internet*, χαρακτηρίστηκε από κάποιους ως αποτυχία. Υπάρχουν επίσης τεράστιες διαφορές στην αναζήτηση που κάνουν τα άτομα στο κινητό, σε σχέση με την πρόσβαση από σταθερό υπολογιστή, γεγονός που δείχνει ότι η αναπαραγωγή των στρατηγικών του σταθερού *Internet* στο κινητό δεν είναι αρκετή. Επιπλέον μηχανές αναζήτησης πρέπει να υπάρχουν ως εφαρμογές μέσα σε *App Stores*, κάτι το οποίο έχει ξεκινήσει πρόσφατα να υλοποιείται.

4. Συνεργασία

Αυτή τη στιγμή το θέμα που έχει να κάνει με την ανάπτυξη και τις συνεργασίες με διαδικτυακές εταιρείες τυχερών παιχνιδιών, είναι πιο αναπτυγμένο στο σταθερό διαδίκτυο, παρά στο κινητό, όμως γίνονται προσπάθειες να διορθωθεί η κατάσταση.

5. Πρόγραμμα συνεργατών (Affiliates)

Τυπικά η παρουσία προγραμμάτων συνεργατών είναι σημάδι ώριμης αγοράς, η οποία δεν υπάρχει ακόμα στο παιχνίδι μέσω κινητού. Οι *operators* και οι φορείς των προγραμμάτων συνεργατών (*affiliates*) είχαν δει την ευκαιρία ανάπτυξης τέτοιων προγραμμάτων, πρώτα στα κινητά τηλέφωνα παρά στο σταθερό *Internet*. Βέβαια η τεχνολογία, η λειτουργικότητα και ο εντοπισμός μέσω των μηχανών αναζήτησης *Google*, δεν προσφέρει αυτή την δυνατότητα.

6. SMS (Στοιχήμα μέσω μηνύματος κειμένου στο κινητό)

Θεωρείται από πολλούς ως η "παλιά σχολή" στο παιχνίδι μέσω κινητού, αλλά παραμένει μια από τις πιο αξιόπιστες τακτικές, με την προϋπόθεση ότι εκτελείται σωστά.

3.7 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΛΗΡΩΜΩΝ

Πρόκειται για ένα τομέα της επιχείρησης, όπου πολλοί operators θεωρούν ότι υστερεί σε σχέση με το περιεχόμενο και τις δυνατότητες που είναι διαθέσιμες στους πελάτες. Μέχρι σήμερα οι πάροχοι υπηρεσιών πληρωμών τροποποιούν τις διαδικασίες πληρωμής μέσω κινητού τηλεφώνου, χωρίς να υπάρχει η ανάγκη να γίνει κάτι τέτοιο και χωρίς να είναι καθόλου ελκυστικές προς τους παίκτες που ποντάρουν σε στοιχήματα. Επίσης m-wallets (*mobile*) και όχι e-wallets (*electronic*) είναι έτοιμα να βγουν στην αγορά. Σε γενικές γραμμές γίνεται πολλή δουλειά για να βελτιωθούν τα προϊόντα και οι υπηρεσίες πληρωμής που προσφέρουν οι εταιρείες στοιχημάτων του διαδικτύου, αλλά αναμένεται ανάπτυξη και στις εφαρμογές μέσω κινητού, κυρίως στην Νότια και Ανατολική Ευρώπη, όπου οι πιστωτικές και χρεωστικές κάρτες δεν είναι τόσο διαδεδομένες.

3.8 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ΚΙΝΗΤΟΥ iphone

Η Apple με την εφαρμογή για στοιχήματα και καζίνο στις συσκευές iPhone προσπαθεί να ενημερώσει τους χρήστες για τα τελευταία στοιχηματικά νέα γύρω από τα αθλήματα, τις ιπποδρομίες και το καζίνο. Η Apple τον τελευταίο καιρό είναι πιο διαλλακτική απέναντι στην πολιτική που στρέφεται ενάντια στα τυχερά παιχνίδια μέσω κινητού, γεγονός που έχει οδηγήσει στην δημιουργία μιας πληθώρας νέων εφαρμογών για τυχερά παιχνίδια, που προστίθενται συνεχώς στο App Store.

Οι εφαρμογές στοιχήματος του *iPhone* διαχωρίζονται σε 2 κατηγορίες, στη φυσική (*native*) και στη διαδικτυακή (*web*). Η *native betting application* πρέπει να εγκριθεί πρώτα από την Apple και μπορεί να βρεθεί στο iTunes app store της συγκεκριμένης εταιρείας. Για να την χρησιμοποιήσει κάποιος θα πρέπει πρώτα να επισκεφθεί το *app store* και να “κατεβάσει” και να εγκαταστήσει ένα μικρό πρόγραμμα στο κινητό του.

Η *web betting application* διαφέρει από την προηγούμενη. Όπως προδίδει και το όνομα βασίζεται στο διαδίκτυο, και έτσι δεν υπάρχει η ανάγκη να “κατεβάσει” κανείς κάποιο λογισμικό. Όλη η λειτουργικότητα βασίζεται στον *server* της εφαρμογής και όχι στο κινητό iPhone. Τα τεράστια πλεονεκτήματα των διαδικτυακών εφαρμογών τα κάνουν πλέον δυσδιάκριτα από τις φυσικές (*native*) εφαρμογές.

Πολλές ιστοσελίδες πόκερ και σελίδες αθλητικών στοιχημάτων, αποφάσισαν να αναπτύξουν εφαρμογές που θα βασίζονται στο διαδίκτυο και με αυτό το τρόπο δεν θα χρειάζονταν την έγκριση από τον κατασκευαστή του κινητού όπως η Apple. Από την στιγμή που η Apple απαγόρευσε την χρήση στοιχηματικών εφαρμογών σε περιοχές όπως οι Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής, οι διαδικτυακές εφαρμογές παρουσίασαν άνοδο στη δημοτικότητα τους. Στο Ηνωμένο Βασίλειο, την Ιρλανδία, την Αυστραλία, την Μάλτα, την Ιταλία, την Γερμανία και την Αυστρία το παιχνίδι μέσω κινητού τηλεφώνου είναι νόμιμο, οπότε οι συγκεκριμένες εφαρμογές μπορούν να “κατέβουν” κατευθείαν από το App Store της Apple.

3.8.1 ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ ΜΕΣΩ ΤΟΥ ΚΙΝΗΤΟΥ iPhone

Υπάρχουν πολυάριθμα πλεονεκτήματα που προσφέρει ο διαδικτυακός στοιχηματισμός μέσω του iPhone, είτε πρόκειται για αθλητικά στοιχήματα, για καζίνο ή για ιπποδρομίες. Τα σημαντικότερα είναι τα εξής:

- Ευκολία-Χάρη στην εφαρμογή στοιχήματος από το κινητό μπορείτε να ποντάρετε όποτε θέλετε, ότι θέλετε και όπου και αν βρίσκεστε.
- **Bonus**-Οι εφαρμογές μέσω κινητού τηλεφώνου, όπως και οι αντίστοιχες ιστοσελίδες των διαδικτυακών εταιρειών, προσφέρουν bonus εγγραφής σε νέους πελάτες και reload χρημάτων στους ήδη υπάρχοντες. Δηλαδή ο παίκτης που θα κάνει εγγραφή μπορεί να επωφεληθεί έως και 100% bonus στη πρώτη του κατάθεση ή να τοποθετήσει ένα στοιχημα δωρεάν.
- 24ωρη πρόσβαση- Όπως και οι ιστοσελίδες στοιχηματισμού, έτσι και οι αντίστοιχες εφαρμογές των iPhone προσφέρουν τη δυνατότητα στοιχηματισμού 24 ώρες το 24ωρο, 7 ημέρες την εβδομάδα, 365 ημέρες το χρόνο, κάθε χρόνο.



Εικόνα 3.8.1 Χαρακτηριστικό διαφημιστικό εικονίδιο εταιρείας τυχερών παιγνίων που δραστηριοποιείται στο διαδίκτυο [3]

- Καλύτερες αποδόσεις – Οι εφαρμογές στοιχήματος των iPhone δίνουν την δυνατότητα στο παίκτη να παρακολουθεί την αγορά οποιαδήποτε στιγμή την ημέρα και να επιλέγει την απόδοση στο στοιχημα που επιθυμεί να ποντάρει. Επίσης εγγυώνται υψηλότερες αποδόσεις από συμβατικούς οργανισμούς όπως ο ΟΠΑΠ.
- Επιλογή – Οι εφαρμογές προσφέρουν στον παίκτη μια μεγάλη ποικιλία από αθλητικά στοιχήματα ακόμη και πάνω από 90000 σε πάνω από 100 αθλητικά γεγονότα. Επίσης οι εφαρμογές καζίνο επιτρέπουν στον παίκτη να παίξει ρουλέτα, blackjack, slot machines, poker και δεκάδες άλλα παιχνίδια καζίνο από το κινητό.

- Σύγκριση – Πριν ένας παίκτης τοποθετήσει ένα στοίχημα, χρησιμοποιώντας εφαρμογές όπως αυτή της σύγκρισης αποδόσεων, μπορεί να εξασφαλίσει την καλύτερη δυνατή επιστροφή κερδών.
- Πρόσβαση στα χρήματα του λογαριασμού – Οι περισσότερες από αυτές τις εφαρμογές δίνουν την δυνατότητα στον χρήστη να έχει πρόσβαση στον λογαριασμό του, και με αυτό τον τρόπο μπορεί να κάνει ανάληψη στον τραπεζικό του λογαριασμό, όποτε το θελήσει.
- Συνεχής ενημέρωση – Αρκετές από τις εφαρμογές διαδικτυακού στοιχηματισμού περιλαμβάνουν εργαλεία για τα τελευταία νέα, ενημερώσεις, και συμβουλές, καθώς και για στατιστικά και ζωντανή εξέλιξη σκορ σε αγώνες.

3.9 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ANDROID

Το Android είναι πλέον το πιο δημοφιλές λειτουργικό σύστημα smartphone στον κόσμο. Σχεδόν το ήμισυ του συνόλου των smartphones που πουλήθηκαν το 2011 ήταν με λογισμικό Android, ξεπερνώντας και το iPhone της Apple και το RIM Blackberry. Η δημοτικότητα των Android smartphones και των tablets έχει επίσης ως αποτέλεσμα να αυξηθεί το ποσοστό των ατόμων που ποντάρουν διαδικτυακά μέσω του κινητού τηλεφώνου τα 2 τελευταία χρόνια. Οι εταιρείες ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών έχουν αναπτύξει εφαρμογές Android τόσο για αθλητικά στοιχήματα, όσο για πόκερ αλλά και για καζίνο.

Πολλές από τις μεγαλύτερες online εταιρείες στοιχηματισμού, όπως η bet365 και η William Hill, έχουν δημιουργήσει εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα αντίστοιχες των ιστοσελίδων τους. Αυτές οι Android διαδικτυακές εφαρμογές έχουν βελτιστοποιηθεί για κινητά τηλέφωνα και δίνουν στους χρήστες πρόσβαση στο ίδιο φάσμα αθλητικών στοιχημάτων και επιλογών πονταρίσματος που κάνουν οι αντίστοιχες ιστοσελίδες.

Άλλες online εταιρείες τυχερών παιχνιδιών, όπως η betfair, η Ladbrokes και η paddy power, έχουν αναπτύξει φυσικές εφαρμογές στοιχημάτων, τις οποίες ο χρήστης μπορεί να "κατεβάσει" από το Android market. Το full tilt poker επίσης εξέδωσε την πρώτη εφαρμογή με πραγματικά χρήματα για το Android OS.

Οι εφαρμογές στοιχήματος μέσω διαδικτύου για Android προσφέρουν στους χρήστες την ίδια λειτουργικότητα με τις ιστοσελίδες στοιχηματισμού, με το επιπλέον πλεονέκτημα ότι μπορεί να ποντάρει κανείς από οπουδήποτε και οποτεδήποτε μέσω του κινητού του τηλεφώνου. Οι συγκεκριμένες εφαρμογές δίνουν την δυνατότητα στον χρήστη να ποντάρει σε στοιχήματα όταν είναι στην κίνηση, όταν είναι επίσκεψη σε κάποιο ιατρείο, ακόμα και όταν είναι στο μπάνιο. Δηλαδή προσφέρουν τη δυνατότητα να μην χάνει ο παίκτης την ευκαιρία όταν επιθυμεί να τοποθετήσει ένα στοίχημα.

3.9.1 ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ ΜΕΣΩ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ANDROID

Τα πλεονεκτήματα που προσφέρουν τα τυχερά παιχνίδια με Android λογισμικό, είναι ουσιαστικά σχεδόν τα ίδια, με αυτά που είδαμε παραπάνω στο iPhone. Πλάι σε αυτά μπορούμε να προσθέσουμε και τα εξής:

- Ασφάλεια – Παρά τις ανησυχίες που υπάρχουν για το διαδικτυακό παιχνίδι και τους λογαριασμούς των παικτών, το στοίχημα μέσω κινητού είναι ασφαλέστερο, επειδή, τουλάχιστον μέχρι στιγμής δεν έχει ακουστεί τίποτα για την ύπαρξη κακόβουλου λογισμικού σε συσκευές που χρησιμοποιούν Android λογισμικό. Ο λογαριασμός του χρήστη μπορεί να τεθεί σε κίνδυνο παίζοντας από ένα σταθερό υπολογιστή ή ένα tablet (iPad) πάρα από μια συσκευή που χρησιμοποιεί Android λογισμικό.
- Χρησιμότητα – Τα Android tablets (iPad) και κινητά διαθέτουν οθόνες αφής υψηλής ανάλυσης, που τα καθιστούν το ιδανικό εργαλείο για στοιχηματισμό μέσω κινητού τηλεφώνου.
- Συνδεσιμότητα – Με τις **Android** τηλεφωνικές συσκευές δεν χρειάζεται κάποιος να ψάξει για σύνδεση στο διαδίκτυο ή για περιοχή που θα υπάρχει ασύρματο (wi-fi) Internet. Μπορεί να συνδεθεί μέσω του παρόχου τηλεφωνίας οποιαδήποτε στιγμή, και να μην χάσει ευκαιρία να τοποθετήσει ένα στοίχημα.



Εικόνα 3.9.1 Συσκευές κινητών τηλεφώνων και tablet που χρησιμοποιούν Android λογισμικό [4]

3.9.2 ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΤΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ANDROID ΚΑΙ iphone

Αυτή την στιγμή τα Android smartphones και τα iPhone της Apple έχουν κατακλύσει την αγορά, και ένας βασικός λόγος που συμβαίνει αυτό είναι οι εφαρμογές που διαθέτουν και προσφέρουν στον χρήστη να παίξει διαδικτυακά καζίνο και στοίχημα. Ουσιαστικά δεν υπάρχουν διαφορές ανάμεσα σε αυτές τις 2 συσκευές. Το μόνο που μπορεί να λογιστεί ως διαφορά είναι ο τρόπος με τον οποίο δημιούργησε το λογισμικό ο κατασκευαστής και τα τεχνικά χαρακτηριστικά που πρόσθεσε σε αυτό. Οι περισσότερες εφαρμογές για στοίχημα και καζίνο και στις 2 συσκευές είναι σχεδόν οι ίδιες.

3.10 ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ

Το μεγαλύτερο ποσοστό της διαφήμισης των συγκεκριμένων εταιρειών γίνεται μέσω του διαδικτύου και συγκεκριμένα μέσω ιστοσελίδων, οι οποίες είναι σχετικές με αθλητικό ή στοιχηματικό περιεχόμενο. Μάλιστα στο εξωτερικό, που είναι εδώ και χρόνια διαδεδομένος ο διαδικτυακός στοιχηματισμός, υπάρχουν εταιρείες που αναλαμβάνουν εξολοκλήρου αυτές τις διαφημιστικές καμπάνιες, όπως η Affiliate Lounge και η Partnersonly.

Εταιρείες όπως οι παραπάνω χρησιμοποιούν για τους πελάτες τους, τα ακόλουθα εργαλεία:

- **Εικόνες** (Banners) – Αποτελούν την πιο διαδεδομένη μορφή διαφήμισης μιας διαδικτυακής στοιχηματικής εταιρείας και καζίνο. Ο ενδιαφερόμενος πρέπει να είναι συνδεδεμένος στον λογαριασμό συνεργάτη, που έχει δημιουργήσει μέσω της εταιρείας που θέλει να διαφημίσει. Αφού συνδεθεί, κάνει κλικ στα εργαλεία marketing και επιλέγει τα banners. Στη συνέχεια αντιγράφει τον κώδικα που υπάρχει στην εικόνα που επιλέγει και τον κάνει επικόλληση στην ιστοσελίδα του. Τέλος ο ενδιαφερόμενος μπορεί να κάνει προεπισκόπηση σε κάθε νεότερη εικόνα που προσφέρεται από την εταιρεία και να επιλέξει τη γλώσσα που επιθυμεί.



Εικόνα 3.10.1 Διαφημιστική εικόνα (banner) διαδικτυακής εταιρείας τυχερών παιγνίων [5]

- **Δυναμικές εικόνες** – Οι δυναμικές εικόνες ενημερώνονται αυτόματα από τους ιστότοπους των εταιρειών που διαφημίζουν. Για παράδειγμα μπορούν να δείξουν στους επισκέπτες το τελευταίο τζακ-ποτ, που ενημερώνεται αυτόματα, από το καζίνο της διαδικτυακής εταιρείας. Οι συγκεκριμένες εικόνες είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να παρέχει στους επισκέπτες συνεχώς ενημερωμένες πληροφορίες.
- **Ελεύθερα παιχνίδια** (free games) – Τα περισσότερα παιχνίδια καζίνο, μπορούν να ενσωματωθούν σε ένα διαφημιστικό ιστότοπο. Οι επισκέπτες μπορούν να παίξουν τα παιχνίδια αυτά με εικονικά χρήματα και με ένα μόνο κλικ να γίνουν πελάτες σε κάποιο διαδικτυακό καζίνο. Επίσης μπορούν να συνδεθούν απευθείας στην ιστοσελίδα της εταιρείας και να παίξουν δωρεάν (με εικονικά χρήματα) αυτά τα παιχνίδια.
- **Write-ups** – Με τα write-ups προωθούνται και παρουσιάζονται τα χαρακτηριστικά για όλα τα στοιχήματα, παιχνίδια ψυχαγωγίας και τα παιχνίδια καζίνο που διαθέτει η εταιρεία που διαφημίζεται. Απλά ο ενδιαφερόμενος συνδέεται στο λογαριασμό συνεργάτη που διατηρεί στην εταιρεία που θέλει να διαφημίσει και επιλέγει το κείμενο για τις εικόνες και τα αντίστοιχα παιχνίδια που θέλει να διαφημίσει.
- **RSS feeds** – Η συνδρομή RSS feeds είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να παρέχει η ιστοσελίδα καθημερινή ενημέρωση του περιεχομένου στους επισκέπτες. Ο ενδιαφερόμενος μπορεί να επιλέξει ποια feeds θέλει να εμφανίζονται στον δικτυακό του τόπο.
- **XML feeds** – Χρησιμοποιώντας τα XML feeds, ο κάτοχος της σελίδας που διαφημίζει τις διαδικτυακές εταιρείες τυχερών παιγνίων, μπορεί να προσαρμόσει το περιεχόμενο σε μορφή ανάλογα με τα χρώματα και τη διάταξη της ιστοσελίδας του. Όταν ανοίγει την

σελίδα ένας επισκέπτης, βλέπει την διάταξη που έχει δημιουργηθεί, η οποία ανανεώνεται συνεχώς από τις εταιρείες στοιχήματος που διαφημίζονται.

- **Screenshot library** – Οι βιβλιοθήκες εικόνων είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να πάρει κάποιος περισσότερα κλικ. Περιέχει ουσιαστικά εικόνες από όλα τα στοιχήματα και παιχνίδια που προσφέρει μια εταιρεία στοιχημάτων. Απλά ο κάτοχος της σελίδας συνδέεται στο λογαριασμό συνεργατών της εταιρείας που διαφημίζει και ακολουθεί τον οδηγό στο αντίστοιχο εργαλείο διαφήμισης.



Εικόνα 3.10 Διαφημιστική εικόνα διαδικτυακής εταιρείας τυχερών παιγνίων [6]

- **Co branded registration pages** – Πρόκειται για σελίδες εγγραφής που υπάρχουν στον ιστότοπο του διαφημιστή, με τις οποίες ο επισκέπτης μπορεί να εγγραφεί απευθείας στην διαδικτυακή εταιρεία τυχερών παιχνιδιών. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχουν ανανεωθεί αυτές οι σελίδες με τις τελευταίες προσφορές που παρέχει η εταιρεία, όπως τα bonus εγγραφής νέου πελάτη.

3.11 ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ

Η τεράστια άνοδος στην αγορά του διαδικτυακών τυχερών παιγνίων, είχε ως αποτέλεσμα, οι εταιρείες να έχουν επιδοθεί σε ένα αγώνα διαρκούς βελτίωσης και παροχής νέων υπηρεσιών προς τους παίκτες που έχουν κάνει εγγραφή και τοποθετούν τα στοιχήματα τους ή ποντάρουν σε παιχνίδια καζίνο μέσω της διαδικτυακής τους πλατφόρμας. Παρακάτω θα αναλύσουμε, αυτές τις παρεχόμενες υπηρεσίες.

1.Αθλητικά Στοιχήματα

Πλέον οι συγκεκριμένες εταιρείες προσφέρουν μια τεράστια γκάμα από στοιχήματα σε αθλητικό γεγονός, και έτσι ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τη καλύτερη γι'αυτόν επιλογή, ώστε να ποντάρει τα χρήματά του. Χαρακτηριστικά σε ένα ποδοσφαιρικό αγώνα μπορεί να επιλέξει ανάμεσα από στοιχήματα που αφορούν το τελικό αποτέλεσμα, για το πόσα goal θα σημειωθούν σε ένα ποδοσφαιρικό αγώνα όπως under/over 2,5 goals, για το αν θα σκοράρουν και οι 2 ομάδες, τι αποτέλεσμα θα είναι στο ημίχρονο και ποιο θα είναι το τελικό, για το αν θα δεχτεί γκολ η φιλοξενούμενη ομάδα ή πόσα τέρματα θα πετύχει η γηπεδούχος και άλλα πολλά. Επίσης, η υπηρεσία που διαθέτουν οι διαδικτυακές εταιρείες και τις διαχωρίζει από τις συμβατικές είναι το στοιχήμα κατά τη διάρκεια του αγώνα (live betting). Με αυτό το τρόπο δίνεται η δυνατότητα σε ένα παίκτη να ποντάρει σε ένα αθλητικό γεγονός όταν βρίσκεται σε εξέλιξη.



Εικόνα 3.11.1 Εικόνα από στοίχημα κατά τη διάρκεια του αγώνα σε διαδικτυακή Εταιρεία [7]

2. Διαδικτυακό καζίνο

Στα ηλεκτρονικά καζίνο προσφέρονται όλα τα γνωστά παιχνίδια καζίνο, όπως το blackjack, η ρουλέτα, το πόκερ, και τα slot machines, σε ένα τέλεια γραφικά περιβάλλον. Οι παίκτες μπορούν να παίξουν ρουλέτα από τον υπολογιστή τους, ευρισκόμενοι σε ένα πραγματικό χώρο με ρουλέτες, όπου από ένα παράθυρο που ανοίγει στην σελίδα της εταιρείας, βλέπουν κανονικά τον χώρο καθώς και τον *dealer* ζωντανά. Επίσης με την παράλληλη ανάπτυξη του διαδικτυακού πόκερ, οι εταιρείες διαθέτουν δωμάτια πόκερ, όπου ο παίκτης κάθεται στο τραπέζι που επιθυμεί ανάλογα με το παιχνίδι πόκερ που επιθυμεί.



Εικόνα 3.11.2 Δωμάτιο πόκερ διαδικτυακής εταιρείας [8]

3. Παιχνίδια ψυχαγωγίας (Arcade)

Πρόκειται για μια νέα κατηγορία παιχνιδιών, η οποία δεν περιλαμβάνει στοιχήματα σε αθλητικά γεγονότα ή παιχνίδια καζίνο. Περιέχει παιχνίδια που συναντάμε συνήθως σε παιχνιδομηχανές, και προορίζονται καθαρά για ψυχαγωγικούς σκοπούς όπου ο παίκτης έχει τη επιλογή να παίξει με εικονικά ή πραγματικά χρήματα.



Εικόνες 3.11.3 Χαρακτηριστικά εικονίδια παιχνιδιών ψυχαγωγίας [9]

4.Άμεση πληροφόρηση

Οι στοιχηματικές ιστοσελίδες προσφέρουν άμεση και συνεχή ενημέρωση στους πελάτες τους. Αυτή η ενημέρωση γίνεται κυρίως μέσω ενημερωτικών μηνυμάτων στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (email) των πελατών. Αυτά περιέχουν πληροφορίες σχετικές με το αγωνιστικό πρόγραμμα που ακολουθεί, προσφορές και bonus που δικαιούται ο συνδρομητής καθώς και για νέα παιχνίδια και υπηρεσίες που προσφέρει η εταιρεία.

5.Βοήθεια

Κάθε εταιρεία ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων διαθέτει πλέον στην ιστοσελίδα της, ένα σύνδεσμο (*link*) που περιέχει πληροφορίες για τυχόν προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσει ο παίκτης. Έτσι λοιπόν οι εταιρείες προσφέρουν:

- Όρια καταθέσεων και ζημιών που ρυθμίζονται από τον πελάτη. Ο πελάτης μπορεί να ρυθμίσει τα ημερήσια, εβδομαδιαία και μηνιαία όρια καταθέσεων του στο λογαριασμό που έχει για να παίζει. Τα όρια μπορούν να ρυθμιστούν όταν κάποιος ανοίγει ένα λογαριασμό αλλά και μέσα από το προφίλ του λογαριασμού του αν είναι πελάτης και δεν έχει κάνει αυτές τις ρυθμίσεις. Επίσης παρέχουν την δυνατότητα να βάλει ο παίκτης όρια μεταφοράς χρημάτων, από το λογαριασμό του σε αθλητικά στοιχήματα σε παιχνίδια καζίνο και παιχνίδια ψυχαγωγίας.
- Χρονόμετρα περιόδου χρήσης. Με αυτή την επιλογή ο πελάτης, έχει τη δυνατότητα να βλέπει πόση ώρα έχει περάσει από την στιγμή που τοποθέτησε το πρώτο του στοιχείο ή πόση ώρα βρίσκεται σε ένα τραπέζι πόκερ.
- Αυτοαποκλεισμός.Με αυτό το τρόπο ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να παραμείνει κλειστός ο λογαριασμός του έως και 6 μήνες,δίχως να έχει την δυνατότητα κάτω από οποιοσδήποτε προϋποθέσεις να τον ανοίξει πάλι.Ο αποκλεισμός μπορεί να γίνει είτε από το προφίλ του πελάτη είτε να το ζητήσει ο ίδιος από την υπηρεσία εξυπηρέτησης πελατών.

6.Frequently Asked Questions (FAQ) /Συχές ερωτήσεις.

Πρόκειται για την υπηρεσία όπου η εταιρεία παρέχει ένα βοήθημα με ερωτωαπαντήσεις που αναφέρονται και λύνουν βασικές απορίες όπως πως μπορεί κάποιος να ανοίξει λογαριασμό στην εταιρεία,με ποιο τρόπο μπορεί να τοποθετήσει το πρώτο του στοιχείο,ποιες επιλογές κατάθεσης υπάρχουν αλλά και με ποιον τρόπο μπορεί να κάνει ανάληψη των κερδών του,ποιες είναι οι βασικές προϋποθέσεις πιστοποίησης των στοιχείων του,αν η εταιρεία προσφέρει τη δυνατότητα για παιχνίδι μέσω κινητού,μέσα σε πόσες ημέρες πιστώνονται τα χρήματα σε λογαριασμό του πελάτη,ανάλογα με την μέθοδο ανάληψης που χρησιμοποίησε και οτιδήποτε άλλο έχει να κάνει σχέση με την λειτουργία της εταιρείας.Η συγκεκριμένη υπηρεσία δεν έχει να κάνει μόνο με νέους πελάτες αλλά και με τους ήδη εγγεγραμμένους,οι οποίοι μπορεί να έχουν κάποια απορία.

7.Τμήμα εξυπηρέτησης πελατών.

Πλέον όλες οι εταιρείες διαδικτυακών τυχερών παιγνίων διαθέτουν αντίστοιχο τμήμα.Αποτελεί ουσιαστικά τον πιο άμεσο τρόπο επικοινωνίας του πελάτη με την εταιρεία,που σκοπό έχει να λύσει οποιοδήποτε πρόβλημα και απορία έχει παρουσιαστεί.Οι εταιρείες όμως προσφέρουν στον πελάτη όχι μία αλλά πολλαπλές δυνατότητες επικοινωνίας,που είναι οι παρακάτω:

Επικοινωνία μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail).

Δίνεται στους συνδρομητές μία διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, όπου μπορούν να καταγράψουν το πρόβλημα τους και το συντομότερο δυνατό, ο αρμόδιος υπάλληλος από το τμήμα εξυπηρέτησης απαντάει. Επίσης χρησιμοποιείται και από την εταιρεία για λήψη

συνημμένων εγγράφων του πελάτη, που έχουν να κάνουν με την πιστοποίηση της ταυτότητας του. Παραδείγματος χάρη ,η betfair.com χρησιμοποιεί το hellas@betfair.com.

Επικοινωνία μέσω τηλεφώνου.

Η ανάπτυξη αυτών των εταιρειών οδήγησε στο να διαθέτουν και τηλεφωνικές γραμμές εξυπηρέτησης, οι οποίες μάλιστα προσφέρονται και στη γλώσσα του πελάτη που καλεί για να εξυπηρετηθεί. Το σίγουρο είναι ότι όλες διαθέτουν αγγλόφωνα τμήματα, τα οποία λειτουργούν 24 ώρες την ημέρα ,κάθε μέρα για όλο τον χρόνο. Αντίστοιχα η betfair.com διαθέτει τον αριθμό 0080044131503 για τους πελάτες που καλούν από Ελλάδα χωρίς χρέωση.

8.Live Chat (ζωντανή συνομιλία).

Αρκετά διαδικτυακές εταιρείες τυχερών παιγνίων διαθέτουν πλέον υπηρεσία ζωντανής συνομιλίας (live chat).Απλά ο πελάτης επιλέγει τον αντίστοιχο σύνδεσμο (link) που υπάρχει στο menu bar της ιστοσελίδας και ανοίγει ένα παράθυρο συνομιλίας, όπου ο εκπρόσωπος της εταιρείας απαντά σε όλες τις ερωτήσεις του, εκείνη τη στιγμή.



Εικόνα 3.11.4 Εικονίδιο της υπηρεσίας ζωντανής συνομιλίας [10]

9.Υπηρεσία ζωντανών αποτελεσμάτων.

Οι συγκεκριμένες εταιρείες προσφέρουν την υπηρεσία ζωντανών αποτελεσμάτων (live scores)όπου ο παίκτης που έχει ποντάρει, μπορεί να έχει άμεση και ζωντανή ενημέρωση για το σκορ των αθλητικών γεγονότων που έχει ποντάρει.

10.Υπηρεσίες κατάθεσης και ανάληψης χρημάτων.

Είναι οι υπηρεσίες που παρέχουν οι εταιρείες για άμεσες, διαδικτυακές, συναλλαγές χρημάτων. Μετά την τεράστια ανάπτυξη των συγκεκριμένων εταιρειών, δημιουργήθηκε ζήτημα με τους τρόπους κατάθεσης και ανάληψης χρημάτων από τους πελάτες, από και προς τον λογαριασμό τους. Δημιουργήθηκε η ανάγκη για περισσότερες τέτοιες μεθόδους, οι οποίες θα κάλυπταν τις ανάγκες όλων των πελατών αλλά και τις συνήθειες φοβίες κάποιων να κάνουν ηλεκτρονικές συναλλαγές με πιστωτικές και χρεωστικές κάρτες. Έτσι λοιπόν, οι εταιρείες προσφέρουν τις ακόλουθες μεθόδους κατάθεσης και ανάληψης χρημάτων:

- Κατάθεση/Ανάληψη με πιστωτική/χρεωστική κάρτα. Ο πιο διαδεδομένος τρόπος από την πρώτη στιγμή λειτουργίας των ιστοσελίδων τυχερών παιγνίων .Πρόκειται για ασφαλείς συναλλαγές, όπου μπορούν να πραγματοποιηθούν οποιαδήποτε στιγμή, ακόμα και όταν δεν λειτουργούν οι τράπεζες, καθώς η εταιρεία δεσμεύει τα χρήματα μέσω θυρίδας. Απαραίτητη προϋπόθεση, στην περίπτωση της χρεωστικής κάρτας, είναι να υπάρχει επαρκές υπόλοιπο για να γίνει η κατάθεση.



Εικόνα 3.11.5 Εικονίδια χρεωστικών/πιστωτικών καρτών[11]

- Κατάθεση μέσω paysafecard.Πρόκειται ουσιαστικά για μια προπληρωμένη κάρτα, όπου ο παίκτης μπορεί να την αγοράσει από αυτόματο μηχάνημα, και στην απόδειξη αναγράφει ένα 16ψήφιο κωδικό. Ο πελάτης απλά συνδέεται στην εταιρεία που έχει

λογαριασμό, στην επιλογή κατάθεσης και επιλέγει τον σύνδεσμο (link) paysafecard. Απευθείας συνδέεται σε ένα παράθυρο της paysafecard και εκεί πληκτρολογεί τον κωδικό, και το ποσό πιστώνεται απευθείας στον λογαριασμό του.



Εικόνα 3.11.6 Εικονίδιο κατάθεσης με paysafecard [13]

- Western Union. Η υπηρεσία Western Union(r) Quick PaySM παρέχει τη δυνατότητα να αποστέλλετε πληρωμές ηλεκτρονικά απευθείας σε μας από 130 χώρες και πάνω ανά τον κόσμο. Η διαδικασία είναι γρήγορη και εύκολη. Αυτό που χρειάζεται να κάνουν οι παίκτες είναι να επισκεφτούν ένα μέρος που συμμετέχει στην υπηρεσία Western Union μαζί με τα μετρητά που θέλουν να καταθέσουν συν μια μικρή χρέωση. Επίσης θα χρειαστεί να συμπληρώσουν ένα μπλε έντυπο με την επωνυμία της εταιρείας και τον παρακάτω κωδικό: **BFAIREUROPE.OE**



MONEY TRANSFER

Εικόνα 3.11.7 Υπηρεσίες ηλεκτρονικών πληρωμών [14]

- Neteller. Η NETeller είναι εταιρία μεταφοράς χρημάτων σε όλο τον κόσμο. Από την στιγμή που ανοίξετε λογαριασμό στην NETeller και πιστώσετε το λογαριασμό που θα σας δοθεί, θα μπορέσετε να μεταφέρετε σε σύντομο χρονικό διάστημα χρήματα στον λογαριασμό σας στην εταιρεία στοιχημάτων που επιθυμείτε. Τα χρήματα θα μετατραπούν στο νόμισμα που χρησιμοποιείτε στον λογαριασμό σας στην NETeller.



Εικόνα 3.11.8 Υπηρεσία μεταφοράς χρημάτων [15]

- Moneybookers. Οι Moneybookers είναι ένα ηλεκτρονικό πορτοφόλι, που παρέχει μία άμεση και ασφαλή οδό για τη μεταφορά των χρημάτων σας από και προς την εταιρεία στοιχημάτων. Προκειμένου να εγγραφείτε στους Moneybookers, το μόνο που χρειάζεστε είναι μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου email. Μπορείτε να καταθέσετε χρήματα μέσω τραπεζικής μεταφοράς ή πιστωτικής κάρτας ή κάποιας άλλης μεθόδου πληρωμής ανάλογα με τον τόπο κατοικίας σας. Μόλις πραγματοποιήσετε την πρώτη σας κατάθεση στους Moneybookers, το email ID σας από τους Moneybookers θα καταχωρηθεί στο λογαριασμό σας στην εταιρεία στοιχημάτων για μελλοντικές καταθέσεις και αναλήψεις. Για λόγους ασφαλείας δεν θα σας επιτραπεί στο μέλλον να το αλλάξετε.
- Paypal. Με την paypal οι παίκτες μπορούν να ανοίξουν λογαριασμό απευθείας σε αυτή, και στη συνέχεια να καταθέτουν μέσω του κωδικού τους στην paypal, χρήματα στον λογαριασμό τους στην στοιχηματική εταιρεία. Απλά, ορισμένες εταιρείες όπως η betfair, κρατούν μια προμήθεια της τάξης του 1,5 %.



Εικόνα 3.11.9 Υπηρεσία μεταφοράς χρημάτων Paypal [16]

Κατάθεση με απευθείας τραπεζικό έμβασμα. Πρέπει να μεταφέρετε χρηματικά ποσά απευθείας από τον τραπεζικό σας λογαριασμό. Το όνομα του κατόχου του καταθετικού τραπεζικού λογαριασμού πρέπει να αντιστοιχεί στο όνομα του κατόχου του λογαριασμού στην εταιρεία στοιχημάτων. Ενδεχομένως να σας ζητηθεί να αποδείξετε τη διαθεσιμότητα των κεφαλαίων, εάν πρόκειται για καταθέσεις μεγάλης αξίας. Εάν η μεταφορά, δεν πληροί τα προαναφερόμενα κριτήρια, η συνδιαλλαγή θα απορριφθεί και ο πελάτης επιβαρύνεται για οποιοδήποτε συναφές κόστος.

11.Υπηρεσία ζωντανής αναμετάδοσης αθλητικού γεγονότος.

Οι διαδικτυακές εταιρείες τυχερών παιγνίων διαθέτουν αυτή την υπηρεσία, η οποία αλλάζει τα δεδομένα στο χώρο. Προσφέρουν σε απευθείας μετάδοση τα σημαντικότερα ποδοσφαιρικά και άλλα αθλητικά γεγονότα, μέσα από την ιστοσελίδα τους χρησιμοποιώντας την τεχνολογία live stream. Πρόκειται ουσιαστικά για τεχνολογία όπου γίνεται μεταφορά της εικόνας από την τηλεόραση στο διαδίκτυο. Οι μεγάλες εταιρείες στοιχημάτων αυτή τη στιγμή έχουν τα δικαιώματα σχεδόν όλων των μεγάλων πρωταθλημάτων της Ευρώπης και όχι μόνο, και ο καθένας μπορεί να παρακολουθήσει αγώνες στην ιστοσελίδα τους, με τις εξής προϋποθέσεις: να έχει λογαριασμό σε κάποια από αυτές τις εταιρείες αλλά και ο συγκεκριμένος λογαριασμός να είναι πιστωμένος με χρήματα, να μην είναι μηδενικός.

12.Πολυγλωσσικό Menu

Οι συγκεκριμένες εταιρείες με την συνεχή και δυναμική τους ανάπτυξη στο χώρο, προσφέρουν πλέον την ιστοσελίδα τους και το menu στοιχηματισμού και καζίνο, σε μια πλειάδα από διαφορετικές γλώσσες. Με αυτό το τρόπο ο χρήστης έχει την ευκολία να τοποθετεί στοιχήματα και να παίζει διαδικτυακό καζίνο στην δική του γλώσσα.

3.12 ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Στο παραπάνω κεφάλαιο παρουσιάστηκε η δυνατότητα που προσφέρει η βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών στους πελάτες της για παιχνίδι μέσω του κινητού τηλεφώνου αλλά και γενικότερα από συσκευές που παρέχουν τη δυνατότητα πρόσβασης στο διαδίκτυο. Παρουσιάστηκαν τα προβλήματα καθώς και τα πλεονεκτήματα της συγκεκριμένης μορφής της αγοράς των τυχερών παιγνίων, αλλά και οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για τη προώθηση αυτής της μορφής ηλεκτρονικών παιγνίων. Στη συνέχεια αναλύθηκαν οι τεχνικές διαφήμισης που ακολουθούν οι εταιρείες ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων, γεγονός που προκάλεσε την αλματώδη ανάπτυξή τους, καθώς επίσης και οι συνεχώς βελτιωμένες και πολυποικίλες υπηρεσίες που προσφέρουν αυτές στους συνδρομητές τους.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο

“ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ ΤΩΝ Η-ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ”

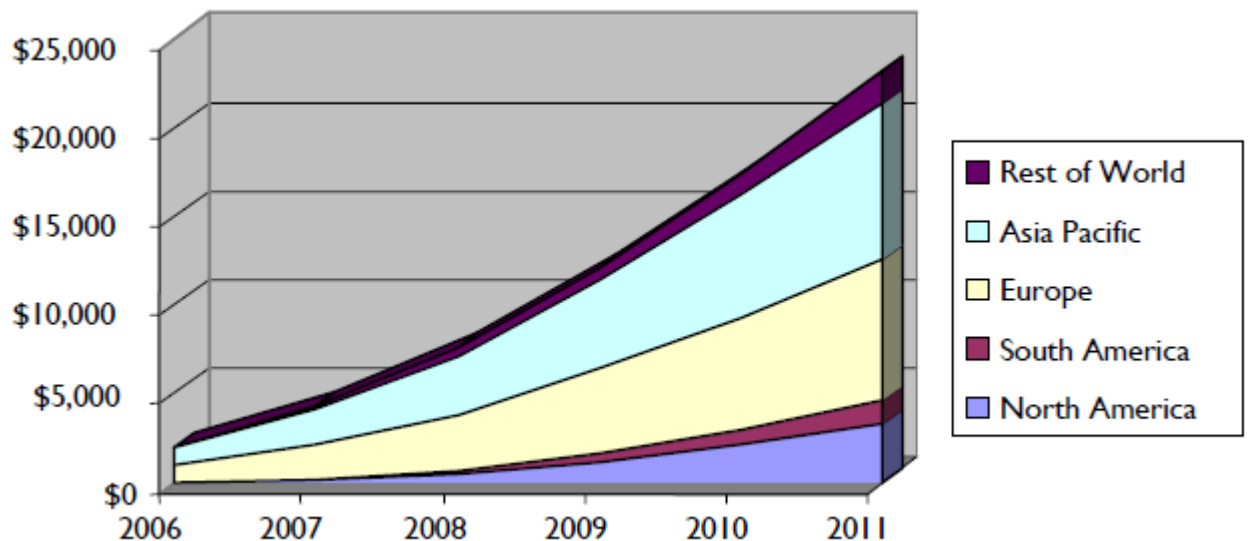
Εισαγωγή

Στο κεφάλαιο που ακολουθεί, θα ασχοληθούμε με την οικονομική διάσταση της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων, δηλαδή με την δυναμική που έχει αποκτήσει ανά τον κόσμο και τα κέρδη που αναφέρονται ότι αποκομίζονται παγκοσμίως καθώς και με τις προσδοκίες που υπάρχουν από τους ιθύνοντες για το μέλλον. Επίσης γίνεται μια προσπάθεια να καταγραφεί και να αποσαφηνιστεί το καθεστώς, νομικό και εμπορικό, από το οποίο διέπονται οι εταιρείες ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων, στις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης καθώς και οι πιέσεις που υπάρχουν να ανοίξει η αγορά στις χώρες όπου απαγορεύεται η λειτουργία τους και υπάρχει κρατικό μονοπώλιο.

4.1 Η ΑΓΟΡΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΟΥ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ

Λαμβάνοντας υπόψη όλους τους τύπους τυχερών παιχνιδιών από το κινητό τηλέφωνο, η Juniper Research εκτιμά ότι η αγορά θα αξίζει λίγο πιο κάτω από 2 δις.\$ σε όρους συνολικών στοιχημάτων ανά χρόνο, μέχρι το τέλος του 2006. Αυτή η αύξηση θα είναι ραγδαία μέχρι το 2011, δίνοντας μια συνολική εικόνα αξίας της αγοράς πάνω από 23 δις.\$, κατά το τελευταίο έτος προβλέψεως. Τα στοιχεία αυτά θα μπορούσαν να είναι ακόμα μεγαλύτερα, αν ήταν πιο απελευθερωμένα τα περιβάλλοντα τυχερών παιγνίων, σε σημαντικές περιοχές, όπως την Βόρεια Αμερική.

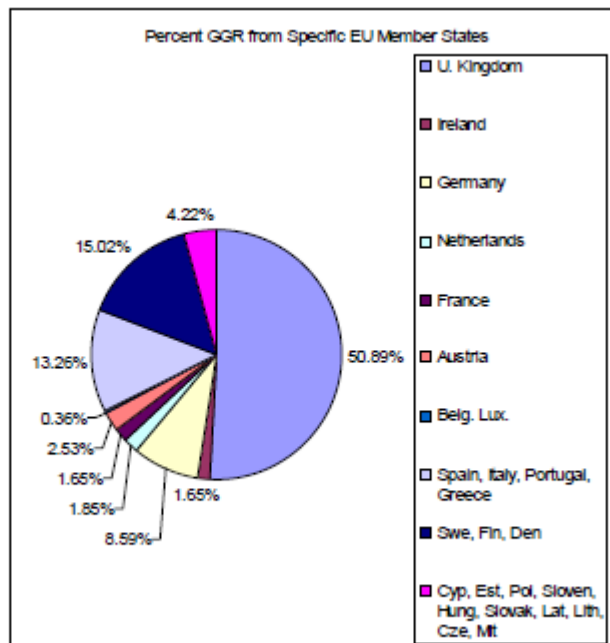
Διάγραμμα: Τα συνολικά έσοδα από παιχνίδι μέσω κινητού τηλεφώνου (καζίνο, λοταρίες, στοιχήματα) ανά περιφέρεια για την περίοδο 2006-2011 (\$ εκατ) [17]



Το παραπάνω διάγραμμα παρουσιάζει την ανάπτυξη του τζόγου μέσω κινητού τηλεφώνου, ανά περιοχή, για την περίοδο 2006-2011. Η μεγαλύτερη γεωγραφική αγορά καθ' όλη την διάρκεια των προβλέψεων, εκτιμάται ότι θα είναι η Ανατολική Ασία, αν και πρέπει να σημειωθεί ότι η πιο ενεργή αγορά του παιχνιδιού μέσω κινητού είναι το Ηνωμένο Βασίλειο. Η δεύτερη μεγαλύτερη αγορά εκτιμάται ότι θα είναι στην Ευρώπη, με τις άλλες τρεις γεωγραφικές περιοχές ακόμη πολύ πιο πίσω. Εκτιμάται ότι η Ευρώπη και η Ανατολική Ασία θα έχουν τα ίδια έσοδα περίπου κατά την προαναφερθείσα διάρκεια, η Ανατολική Ασία προβλέπεται να δημιουργήσει τζίρο από 966 εκατομμύρια δολάρια σε 8.800 εκατομμύρια το 2011, με την Ευρωπαϊκή αγορά να αυξάνεται από 950 εκατομμύρια σε 7,9 δισεκατομμύρια δολάρια το 2011.

4.2 ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΓΝΙΑ

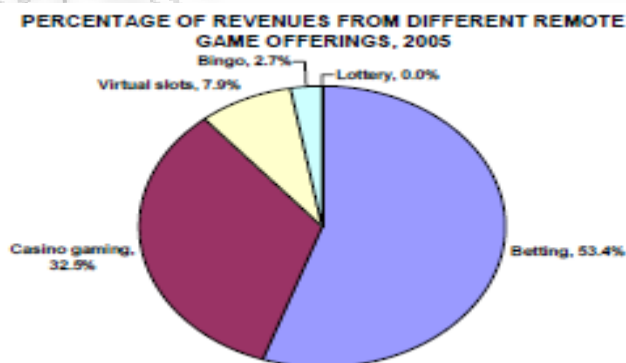
Παρακάτω ακολουθεί διάγραμμα, όπου παρουσιάζεται το ποσοστό ανά χώρα της Ευρωπαϊκής Ένωσης, όπου οι πολίτες ποντάρουν σε διαδικτυακά τυχερά παίγνια.



Ποσόστωση πελατών στοιχηματικών εταιρειών ανά χώρα-μέλος της Ευρωπαϊκής Ένωσης [18]

Τα παραπάνω αποτελέσματα προέρχονται από στατιστική έρευνα που έγινε σε μεγάλο δείγμα μόνιμων κατοίκων των χωρών-μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Όπως φαίνεται και από τα αποτελέσματα, πάνω από το 50% των πελατών των διαδικτυακών σελίδων στοιχηματισμού και καζίνο προέρχεται από την *Μεγάλη Βρετανία*, η οποία ακολουθείται με ποσοστό 15,02% από κατοίκους της Ολλανδίας και των κάτω χωρών, δηλαδή το Βέλγιο και το Λουξεμβούργο. Στην τρίτη θέση ακολουθούν οι κάτοικοι των χωρών της Νότιας Ευρώπης (Ιταλία, Ισπανία, Ελλάδα, Πορτογαλία) και στη συνέχεια οι Γερμανοί με ποσοστό 8,59%.

Η έρευνα επίσης έδειξε ποιες από τις δραστηριότητες του ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων προτιμούν οι πελάτες των διαδικτυακών ιστοσελίδων. Η έρευνα που διεξήχθη προσπάθησε να διαχωρίσει την αγορά των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών σε 5 τομείς: αθλητικά στοιχήματα, παιχνίδια καζίνο, εικονικά slot machines, μπίνγκο και λοταρίες αντίστοιχα. Οι κατηγορίες του πόκερ, παιχνιδιών lottery style και εικονικών παιχνιδιών προστέθηκαν από τους ερωτηθέντες. Οι πληροφορίες για κάθε τομέα των τυχερών παιχνιδιών προέρχεται από την έρευνα που βασίζεται σε προσωπικά χαρακτηριστικά των παικτών, όπως αναφέρθηκε από τους ερωτηθέντες.



Ποσοστά προτιμήσεων των τυχερών παιγνίων που προσφέρουν οι διαδικτυακές εταιρείες [19]

Όπως φαίνεται και από το παραπάνω στατιστικό σχήμα, η πλειοψηφία των παικτών ποντάρει σε αθλητικά στοιχήματα, με ποσοστό 53,4%, με αποτέλεσμα ο μεγαλύτερος τζίρος να γίνεται σε αυτό το τομέα. Ακολουθεί με ποσοστό 32,5% τα διαδικτυακά καζίνο και στη συνέχεια οι μεγαλύτεροι τζίροι παρατηρούνται στα εικονικά παιχνίδια και slot machines, στο bingo και τις ηλεκτρονικές λοταρίες.

4.3 Η ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΤΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟΥΣ

Σε αυτήν εδώ την ενότητα, παρουσιάζονται οικονομικά στοιχεία που καταδεικνύουν την άνθηση του ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων, και επίσης δίνονται απαντήσεις σε καίρια ερωτήματα, όπως το μέγεθος που θα φτάσουν οι τζίροι σε αυτές τις ιστοσελίδες το 2011 και την απήχηση που θα έχουν όχι μόνο στο ευρωπαϊκό κοινό αλλά στο ευρύτερο παγκόσμια.

Στη Μεγάλη Βρετανία αρχικά, η συμβολή των τυχερών παιχνιδιών, δηλαδή του τζίρου που γίνεται σε αυτά, έχει ήδη αξιολογηθεί από τις αρμόδιες οικονομικές αρχές της χώρας. Κατά το έτος που έληξε, στις 31/3/2004 ο τζίρος που έγινε σε διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια υπολογίζεται ότι ήταν 12.870 εκατομμύρια \$, δηλαδή περίπου το 0,8% του ΑΕΠ του Ηνωμένου Βασιλείου. Από αυτά 1.900 εκατομμύρια \$ προήλθαν από διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, περίπου δηλαδή το 0,3 % του συνόλου των εσόδων του δημοσίου και 1.900 εκατομμύρια 4 από λοταρίες που διοργανώνονται υπό την αιγίδα του κράτους. Την ίδια περίοδο, η απασχόληση στον κλάδο των τυχερών παιχνιδιών ήταν 100.000 εργαζόμενοι πλήρους απασχόλησης.

Σύμφωνα με τις εκτιμήσεις της River City Group, η παγκόσμια αγορά διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, δημιούργησε έσοδα 4.700 εκατ.\$ το 2003 και 6.100 εκατ.\$ το 2004. Μόλις το 2% από τα παραπάνω έσοδα αντιστοιχούν σε αυτά των επίγειων στοιχηματικών επιχειρήσεων.

Ο τζίρος που γίνεται παγκοσμίως από τον διαδικτυακό τζόγο, εκτιμάται ότι για το 2003 ήταν 4.620 εκατομμύρια ,πράγμα που σημαίνει 1.300 εκατομμύρια για την Ευρωπαϊκή Ένωση. Η πρόβλεψη για το 2012, παγκόσμια για τον διαδικτυακό και όχι μόνο τζόγο είναι 230.000 εκατομμύρια \$, δηλαδή 65.070 εκατομμύρια για την Ευρωπαϊκή Ένωση. Από αυτά, τα 9.310 εκατομμύρια θα πονταριστούν σε διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, και τα 2.630 εκατομμύρια σε χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

	2003	2012	Projected increase
Internet	€4.8	€7.32	152.5%
Mobile phones/other	€0.78	€3.51	450.0%
iTV	€0.32	€1.33	415.6%

Πίνακας κερδών των εταιρειών από 3 διαφορετικούς τρόπους πρόσβασης σε τυχερά παίγνια [20]

Ο παραπάνω πίνακας δείχνει σε αριθμούς την τεράστια άνοδο του τζίρου που έγινε στον ηλεκτρονικό τζόγο, την περίοδο από το 2003 μέχρι και το 2012. Αφορά και τις 3 βασικές μεθόδους πρόσβασης σε διαδικτυακές εταιρείες τυχερών παιχνιδιών. Παρατηρούμε ότι η αύξηση μέσω κινητού τηλεφώνου αγγίζει το 450%, καθιστώντας την πλέον ως μια από τις βασικές μεθόδους διαδικτυακού παιχνιδιού.

4.4 Η ΑΝΘΗΣΗ ΤΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΓΝΙΩΝ ΚΑΙ ΤΟ ΝΟΜΙΚΟ ΚΑΘΕΣΤΩΣ ΠΟΥ ΙΣΧΥΕΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ

Ένας λόγος για τον οποίο οι κυβερνήσεις παρακολουθούν από κοντά την ανάπτυξη του διαδικτυακών τυχερών παιγνίων, είναι οι φόροι και τα έσοδα από τις άδειες που θα μπορούσαν να εισρεύσουν στα κυβερνητικά ταμεία, από τις άδειες λειτουργίας διαδικτυακών υπηρεσιών τυχερών παιχνιδιών που θα παραχωρούνταν από το κράτος. Βέβαια η Βρετανική κυβέρνηση με την διαμόρφωση του νόμου για τα τυχερά παιχνίδια του 2005, προσδοκά στη δημιουργία υπηρεσιών υψηλής ποιότητας, που θα προσελκύσει εταιρείες από όλο το κόσμο.

Υπάρχει όμως και ένα πρόβλημα σε αυτή τη προσπάθεια να αυξηθούν τα κυβερνητικά έσοδα. Και αυτό είναι ότι η συγκέντρωση των δυνάμεων του ανταγωνισμού, θα οδηγήσει στην μείωση των τιμών των αδειών που θα εκδίδονται γι' αυτές. Με αυτό τον τρόπο, ανταγωνιστικές χώρες θα έχουν χαμηλότερες φορολογίες, έτσι ώστε να προσελκύσουν περισσότερες εταιρείες ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών.

Είναι προφανές ότι κάθε χώρα μπορεί να προσφέρει άδειες διαδικτυακών τυχερών παιγνίων. Από εκεί και πέρα οι εταιρείες έχουν το πλεονέκτημα να επιλέξουν την χώρα αδειοδότησης, με βάση την χαμηλότερη φορολογία. Οι συγκεκριμένες εταιρείες λαμβάνουν τις αποφάσεις τους, σχετικά με την χώρα αδειοδότησης με τα εξής 3 κριτήρια:

1. τα χρηματοοικονομικά κόστη (έξοδα της άδειας και των οικονομικών συντελεστών, καθώς και το κόστος των επιχειρηματικών δραστηριοτήτων)
2. τη ποιότητα της τεχνολογίας των υπηρεσιών που διαθέτει
3. τη φήμη που θα αποκτήσει από τους υποψήφιους πελάτες, στην περιοχή που πρόκειται να δραστηριοποιηθεί

Η εμπειρία της κυβέρνησης του Ηνωμένου Βασιλείου σε σχέση με τους bookmakers το 2001, αποτελεί ένα σαφές παράδειγμα για τη δύναμη των εταιρειών στοιχήματος, να πετύχουν μείωση των φόρων σε μια συγκεκριμένη δικαιοδοσία.

Η Μάλτα είναι το πρώτο κράτος μέλος της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την παροχή αδειών σε διαδραστικές εταιρείες τυχερών παιχνιδιών. Μέχρι το 2004 μόνο για το στοιχήμα υπήρχε αδειοδότηση, αλλά από εκεί και πέρα αδειοδοτούνται όλα τα τυχερά παιχνίδια. Η είσοδος του νησιού στην Ευρωπαϊκή Ένωση, του έδωσε το επιπλέον πλεονέκτημα να αποτελεί το μοναδικό μέρος στην Ευρώπη που παρέχει άδειες για ηλεκτρονικά καζίνο, λοταρίες, bingo, πόκερ και τάβλι. Επίσης η απόφαση της Betfair.com να αποκτήσει άδεια στη Μάλτα μόνο για τη σελίδα πόκερ που διαθέτει (η οποία ακόμα δεν διατίθεται στο Ηνωμένο Βασίλειο), της δίνει τη δυνατότητα να μεταφέρει όλη την εταιρεία στην συγκεκριμένη περιοχή, εάν οι φορολογικές ρυθμίσεις δεν αποδειχτούν ελκυστικές στην Βρετανία. Ουσιαστικά, αυτό το βήμα μπορεί να ερμηνευτεί ως ένα μέσο πίεσης προς την κυβέρνηση του Ηνωμένου Βασιλείου, για ηπιότερες φορολογικές ρυθμίσεις.

Φαίνεται ότι οι πελάτες μπορούν να εναλλάσσονται μεταξύ των ισότοπων τυχερών παιχνιδιών πολύ ευέλικτα, και να ανταποκρίνονται γρήγορα και με ακρίβεια στις αποδόσεις που προσφέρονται σε αθλητικά στοιχήματα και παιχνίδια καζίνο. Ένας περιορισμός σε αυτό το πλεονέκτημα, είναι ότι μια ιστοσελίδα στοιχηματισμού, μπορεί να λειτουργεί σε μια περιοχή που η εταιρεία διαθέτει αντίστοιχο πρακτορείο. Όμως αυτό το γεγονός, μπορεί να δώσει τη δυνατότητα να πληρώσει τα κέρδη η εταιρεία από το πρακτορείο της, αλλά και να προσδώσει φήμη στην σελίδα στοιχηματισμού, το ήδη υπάρχον πρακτορείο. Εταιρείες που δεν διαθέτουν αντίστοιχα πρακτορεία, έχουν υποστεί απώλειες. Στην Αυστραλία η PBL και η Tattersall, διαθέτουν πασίγνωστα πρακτορεία με τεράστια φήμη, αλλά το γεγονός ότι δεν προσφέρουν διαδικτυακές υπηρεσίες στοιχηματισμού και καζίνο γενικότερα σε κατοίκους της Αυστραλίας, τα εμπορικά τους σήματα ήταν περιορισμένης χρήσης και αναγκάστηκαν να διακόψουν τις διαδραστικές υπηρεσίες τους. Η αμερικανική εταιρεία MGM, της οποίας η άδεια για τα διαδικτυακά καζίνο ήταν στο Isle of Man, είχε παρόμοιες εμπειρίες, εξαιτίας του γεγονότος ότι δεν μπορούσε να δεχτεί τους κατοίκους

των Ηνωμένων Πολιτειών ως πελάτες. Αυτά είναι μερικά στοιχεία, που ίσως αναγκάσουν ορισμένες διαδικτυακές εταιρείες στοιχηματισμού, για να “δυναμώσουν” το όνομα τους στην παγκόσμια αγορά, να ανοίξουν επίγεια πρακτορεία. Έτσι η Blue Square, μια διαδικτυακή εταιρεία αθλητικών στοιχημάτων, που αγοράστηκε από την Rank, πήρε άδεια και άνοιξε πρακτορείο στο Λονδίνο, ενώ η Victor Chandler, η οποία λειτουργεί με άδεια στο Γιβραλτάρ, επιθυμεί να επεκταθεί, ανοίγοντας πρακτορεία στο Ηνωμένο Βασίλειο.

Είναι πιθανό οι κάτοικοι κάποιων χωρών να ποντάρουν διαδικτυακά σε εταιρείες που δεν έχουν έδρα στην χώρα τους, επειδή οι εταιρείες που δραστηριοποιούνται εκεί δεν έχουν αντίστοιχους ιστότοπους, ή επειδή δεν έχουν την απαιτούμενη φήμη. Παρά τα χαμηλά φορολογικά έσοδα από τις άδειες για τυχερά παιχνίδια που παρέχονται, οι κυβερνήσεις έχουν σημαντικούς λόγους για να προσφέρουν τέτοιου είδους αδειοδοτήσεις: να ελέγχουν την ακεραιότητα των τυχερών παιχνιδιών, να επιβάλλουν κοινωνικές πολιτικές για το πρόβλημα της εξάπλωσης των τυχερών παιχνιδιών, και να παρέχουν κάθε είδους προστασία στον καταναλωτή. Οι κυβερνήσεις μπορούν να παρέχουν ακόμα κίνητρα στις εταιρείες τζόγου που συμφωνούν να κάνουν χρήση των υπηρεσιών δικαιοδοσίας τους ή να δέχονται τα πρότυπα συμπεριφοράς. Ένα τέτοιο κίνητρο θα ήταν να διαφημίζονται και με άλλους τρόπους την ιστοσελίδα τους στην αγορά.

4.5 ΕΚΘΕΣΕΙΣ ΑΝΑ ΧΩΡΑ ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΓΝΙΑ

Ο πίνακας που ακολουθεί, συνοψίζει τη θέση που πήραν οι κυβερνήσεις των κρατών μελών, για την συνεχόμενη ανάπτυξη των ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων. Σε γενικές γραμμές, οι πολιτικές που δίνουν ελευθερία στα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια, εμφανίζονται στις στήλες προς τα δεξιά. Οι χώρες που αναφέρονται σε περισσότερες από μια στήλες εμφανίζουν πολλαπλά χαρακτηριστικά, αλλά λίγες εμφανίζονται σε παραπάνω από 5 στήλες. Η σύντομη περιγραφή πάνω από κάθε στήλη περιγράφει την πολιτική που ακολουθεί η κυβέρνηση στην συγκεκριμένη χώρα.

Restrict gambling activity	Internet gambling prohibited	Protect State/Private Monopolies and revenues	Foreign operators not allowed	Domestic Internet based gambling allowed	Accepts cross border internet gambling	Liberal approach with licenses offered
Austria Belgium Luxembourg Spain	Greece Hungary Lithuania Luxembourg	Austria Belgium Denmark Finland France Greece Hungary Netherlands Norway Portugal Sweden	Belgium Denmark France Hungary Netherlands Italy Spain	Austria Belgium France Germany Ireland Italy Portugal Slovakia Slovenia Spain Sweden	Cyprus Ireland Latvia Malta UK	Finland, - Aland Islands Latvia Malta UK

Πίνακας διαχωρισμού του νομικού πλαισίου ανά χώρα μέλος της Ευρωπαϊκής Ένωσης,

1. ΑΥΣΤΡΙΑ

Η *Österreichische Lotterien* προσφέρει ηλεκτρονικές κληρώσεις και τυχερά παιχνίδια στους κατοίκους της Αυστρίας. Αυτή αυξήθηκε από 205,27 εκατομμύρια ευρώ (15,9 % των πωλήσεων) το 2002, σε 281,4 εκατομμύρια το (20,9% των πωλήσεων) το 2003. Εκτός από το διαδίκτυο, η *Österreichische Lotterien* χρησιμοποιεί και συνδέσεις *WAP* στα κινητά τηλέφωνα για παιχνίδια λόττο και τζόκερ από τον Ιανουάριο του 2001. Τα *καζίνο Austria* δημιούργησαν μια ιστοσελίδα το 2000 και από το 2003 παρουσιάζουν εβδομαδιαία έσοδα 3,9 εκατομμυρίων ευρώ. Επίσης επιτρέπονται και τα παιχνίδια πλατφόρμας όπως: *slot machines, video poker, blackjack* και *baccarat*.

2. ΒΕΛΓΙΟ

Η εθνική λοταρία έχει το αποκλειστικό μονοπώλιο να προσφέρει διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, συμπεριλαμβανομένων των λαχείων και αθλητικών στοιχημάτων. Ανταγωνιστές από άλλες χώρες δεν επιτρέπονται αυτή την στιγμή. Οι Βέλγοι ξοδεύουν 27 εκατομμύρια ευρώ ετησίως σε τυχερά παιχνίδια.

3. ΚΥΠΡΟΣ

Οι υψηλοί φορολογικοί συντελεστές στον νόμιμο τυχερά παιχνίδια, έχουν συντελέσει στην άνηση της παράνομης αγοράς αθλητικών στοιχημάτων. Στην κατεχόμενη πλευρά του νησιού, η *Turkbet* έχει αναθέσει στην *Chartwell Technology* να δημιουργήσει μια διαδικτυακή πλατφόρμα για αθλητικά στοιχήματα και καζίνο. Αυτή τη στιγμή η κυβέρνηση εξετάζει τη ρύθμιση και αδειοδότηση φορέων εκμετάλλευσης διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών.

4. ΔΑΝΙΑ

Η δανέζικη νομοθεσία απαγορεύει σε ξένες εταιρείες, είτε με πρακτορεία είτε με ιστοσελίδες, να προσφέρουν τυχερά παιχνίδια, και δείχνει αρκετή ανησυχία για τις εταιρείες, που μέσω του διαδικτύου, δεν αποδίδουν φόρους.

Από το υπουργείο Οικονομικών, Εμπορίου και Δικαιοσύνης παρουσιάσαν μια συνοπτική έκθεση με τίτλο "*Εθνική Στρατηγική για το online gaming*", τον Μάιο του 2001. Αυτή η έκθεση ασχολήθηκε με θέματα νομιμότητας των στοιχηματικών ιστοσελίδων, τόσο εντός όσο και εκτός της Δανίας, και προσδοκούσε να γίνει η βάση για περαιτέρω συζητήσεις και διαβουλεύσεις για το μέλλον του τζόγου στη Δανία. Πρόταση για να ληφθούν μέτρα ώστε να μπλοκαριστούν οι πληρωμές προς ξένες, διαδικτυακές, εταιρείες τυχερών παιχνιδιών, δεν έχει γίνει ποτέ. Η *Dansk Tipstjeneste* αποτελεί την μεγαλύτερη λαχειοφόρο εταιρεία της Δανίας και έχει ανοίξει και δικτυακό τόπο, ενώ υπάρχει η σκέψη να προσφέρει υπηρεσίες *WAP*.

Η δανέζικη κυβέρνηση θεωρεί ότι ο κύριος σκοπός της περιοριστικής νομοθεσίας της είναι λόγω της ανάγκης να διατηρηθούν τα νόμιμα συμφέροντα όσον αφορά την δημόσια πολιτική καθώς και να περιοριστούν οι επιβλαβείς κοινωνικές συνέπειες, όπως τα προβλήματα με τα τυχερά παιχνίδια και οι απάτες. Επίσης ένας δεύτερος λόγος, ιδιαίτερα σημαντικός, είναι το αν τα στοιχήματα και τα λαχεία μπορούν να συμβάλλουν σημαντικά στη χρηματοδότηση αφιλοκερδών δραστηριοτήτων του δημοσίου συμφέροντος, όπως κοινωνικές και φιλανθρωπικές επιχειρήσεις, τον αθλητισμό και τον πολιτισμό.

5. ΓΑΛΛΙΑ

Η Γαλλία δεν είναι ενάντια στα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, και έτσι το 2003, η εταιρεία *Paris-Mutuel-Urbain*, που είχε το μονοπώλιο της γαλλικής αγοράς, ξεκίνησε τη δική της ιστοσελίδα, και έχει αναπτύξει ένα πολύ καλό δίκτυο *διαδραστικής* τηλεόρασης. Η εθνική λοταρία *France des jeux* προσφέρει λαχειοφόρες αγορές και αθλητικά στοιχήματα, στο διαδίκτυο, μόνο σε γάλλους κατοίκους. Πλέον από το 2008 και έπειτα, επιτρέπεται και στις υπόλοιπες εταιρείες, που δραστηριοποιούνται στο διαδίκτυο, να δρουν και να διαφημίζονται στη Γαλλία.

6. ΓΕΡΜΑΝΙΑ

Στη Γερμανία, κάθε ομόσπονδο κράτος, είναι υπεύθυνο για τις πολιτικές που θα ακολουθήσει για τα ηλεκτρονικά τυχερά παιχνίδια, και πλέον εκτός από τα κρατικά μονοπώλια υπάρχουν, δυναμικά στην αγορά, και οι ξένες μεγάλες εταιρείες. Αγορές, όπως αυτή των χρηματοοικονομικών στοιχημάτων, εξυπηρετούνται από ανταλλακτήρια όπως η *Betfair*. Ελάχιστες από τις κρατικές λοταρίες χρησιμοποιούν το Internet, όμως το καζίνο του Βισμπάντεν, έγινε το πρώτο που πήρε άδεια για να δημιουργήσει ιστοσελίδα. Γενικότερα, η Γερμανία, ακολουθεί τα τελευταία χρόνια, τις αποφάσεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης για απελευθέρωση της αγοράς.

7. ΕΛΛΑΔΑ

Στην Ελλάδα, όλα τα τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο είναι απαγορευμένα. Η πολιτική απέναντι στα τυχερά παιχνίδια, είναι ότι θα πρέπει να παραμείνουν υπό κρατικό έλεγχο, μέσω του μονοπωλίου του *ΟΠΑΠ*. Οι πολίτες που ποντάρουν σε ιστοσελίδες στοιχημάτων και καζίνο, δίνονται ποινικά. Βέβαια λόγω της νομοθεσίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης, υπάρχουν πιέσεις να αλλάξει η κατάσταση και να απελευθερωθεί η αγορά.

Στο κείμενο του μνημονίου που υπέγραψε η κυβέρνηση με την Ευρωπαϊκή Ένωση και το ΔΝΤ για τα μέτρα που θα ληφθούν έως και το 2014, προκειμένου να ενεργοποιηθεί ο μηχανισμός στήριξης, ο κλάδος του στοιχήματος και των τυχερών παιχνιδιών κατείχε περίοπτη θέση.

Ο στόχος από τον εν λόγω κλάδο οριοθετήθηκε στη συγκέντρωση ποσού ύψους 1,5 δισ. ευρώ την επόμενη τριετία από την εκχώρηση αδειών και δικαιωμάτων τυχερών παιγνίων σε ενδιαφερόμενους επενδυτές, προβλέποντας μεταξύ άλλων αλλαγές και στο καθεστώς της αγοράς του πλέον σύγχρονου κομματιού του, των τυχερών παιχνιδιών μέσω διαδικτύου.

Η ρύθμιση της ελληνικής διαδικτυακής αγοράς τυχερών παιχνιδιών καθυστέρησε αρκετά, ώσπου φτάσαμε στο καλοκαίρι και την ψήφιση του νόμου 4002/2011, που θεωρητικά θέτει τις βάσεις λειτουργίας του κλάδου. Ωστόσο, η ατομία του υπουργείου ήταν έκδηλη και η άγνοια προφανής, ως εκ τούτου και οι καθυστερήσεις ήταν μεγάλες. Έτσι πέρασαν 4 μήνες μέχρι την ενεργοποίηση της Επιτροπής Εποπτείας κι Ελέγχου Παιγνίων (ΕΕΕΠ) από τους υπουργούς Οικονομικών, και Πολιτισμού, αντικείμενο της οποίας είναι η διασφάλιση ότι τα τυχερά και τα ψυχαγωγικά τεχνικά παιχνίδια οργανώνονται και διεξάγονται σύμφωνα με το νόμο, από νόμιμους παρόχους.

Η ΕΕΕΠ λοιπόν, θα χορηγεί άδειες, θα εκδίδει ρυθμιστικές κανονιστικές πράξεις, θα επιβάλλει τη νόμιμη λειτουργία της αγοράς και θα επιβάλλει κυρώσεις, ενώ θα έχει επίσης ως αντικείμενο την πιστοποίηση και την καταλληλότητα των μηχανημάτων, των παιχνιδιών, του δικτύου επικοινωνιών, των τερματικών και των καταστημάτων μέσω κεντρικού ή άλλου κατάλληλου ηλεκτρονικού συστήματος παρακολούθησης και φυσικών ελέγχων, θα εκδίδει οδηγίες και θα επιλαμβάνεται καταγγελιών.

Επί του παρόντος, η RGA (Remote Gambling Association - Ένωση εταιριών διαδικτυακού στοιχήματος), η οποία εκπροσωπεί ορισμένους από τους κορυφαίους παρόχους διαδικτυακού στοιχήματος παγκοσμίως, μεταξύ των οποίων οι 888, Ash Gaming, bet365, Betfair, Bwin. party, Danoptra, Gamesys, IGT, JAXX, Ladbrokes, Microgaming, Paddy Power, PKR, Playtech, Rank

Group, SBOBET, Skybet, Sportingbet, Sportech, Stan James, Stanleybet, Talarius, Unibet, Viaden Gaming, Victor Chandler, Virgin, William Hill και WMS, τηρεί σιγή ιχθύος αναφορικά με τον τρόπο που η ελληνική κυβέρνηση κινείται σχετικά με τη «μεταβατική περίοδο» και τη φορολόγηση των παρελθόντων ετών.

Πάντως, αξίζει να σημειώσουμε ότι για την εν λόγω ρύθμιση της αγοράς τυχερών παιχνιδιών στην Ελλάδα, έχουν ήδη τεθεί τρία προδικαστικά ερωτήματα ενώπιον του Δικαστηρίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης, ενώ υπενθυμίζεται ότι η RGA έχει υποβάλει προσφυγή επισημαίνοντας ότι ο ελληνικός νόμος δεν είναι συμβατός με όσα προβλέπει η κοινοτική νομοθεσία.

Στην προσφυγή αναφέρεται ότι στο νέο καθεστώς για το διαδικτυακό στοιχήμα, οι επίγειες υπηρεσίες στοιχηματισμού που προσφέρονται από τον ΟΠΑΠ εξαιρούνται, χωρίς αιτιολογία, της φορολόγησης 30% επί των ακαθάριστων κερδών, σε αντίθεση με τους παρόχους του διαδικτυακού στοιχήματος που είναι υποχρεωμένοι να την καταβάλλουν, ενώ προβλέπει για το διαδικτυακό στοιχήμα φόρο 10% επί των κερδών του παίκτη, ενώ για τις επίγειες υπηρεσίες στοιχηματισμού του ΟΠΑΠ ο φόρος αυτός καταβάλλεται μόνο στην περίπτωση που τα κέρδη του παίκτη ξεπερνούν τα 100 ευρώ, προσφέροντας ένα επιπλέον ανταγωνιστικό οικονομικό πλεονέκτημα στις επίγειες υπηρεσίες στοιχηματισμού του ΟΠΑΠ.

8.ΙΡΛΑΝΔΙΑ

Ο εθνικός διαχειριστής λοταρίας, έχει ένα ιστότοπο που προσφέρει προϊόντα όπως λαχεία, τυχερά παιχνίδια, μπίνγκο και κίνο. Εταιρείες στοιχημάτων μπορούν να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους μέσω internet.Επίσης επιτρέπεται και η λειτουργία εταιρειών που δεν έχουν ως έδρα την Ιρλανδία.

9.ΙΤΑΛΙΑ

Στην Ιταλία, η πολιτική για τα τυχερά παιχνίδια έχει να κάνει κυρίως με την προστασία των εγχώριων μονοπωλίων, οι οποίες παρέχουν τις υπηρεσίες τους μέσω πρακτορείων στοιχημάτων. Η *Lottomatica*,βρίσκεται σε ένα καθεστώς που μπορεί να προσφέρει υπηρεσίες μέσω του διαδικτύου. Πολλές διαδικτυακές εταιρείες, βρίσκονται σε δικαστική διαμάχη με το Ιταλικό δημόσιο, προσπαθώντας να μειώσουν μέρος της υψηλής φορολογίας που τους επιβάλλεται, εκμεταλλευόμενες την υπάρχουσα Ευρωπαϊκή νομοθεσία. Αυτό που ισχύει αυτή τη στιγμή στην Ιταλία, είναι ότι οι ιστοσελίδες αθλητικών στοιχημάτων και καζίνο, είναι παράνομα για τους Ιταλούς κατοίκους. Παρόλ'αυτά, οι εταιρείες διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών γνωρίζουν μεγάλη άνθηση στην Ιταλία, και μάλιστα διαφημίζονται ελεύθερα.

10.ΜΑΛΤΑ

Το 2004 η Μάλτα εντάχθηκε στην Ευρωπαϊκή Ένωση, και ξεκίνησε να παρέχει άδειες για εταιρείες διαδικτυακού τζόγου, πέραν των 200 αδειών που ήδη είχε εκδώσει για διαδικτυακές εταιρείες τυχερών παιχνιδιών. Είναι η πρώτη χώρα-μέλος που προσφέρει τέτοιου είδους αδειοδοτήσεις. Στην Μάλτα δραστηριοποιούνται ορισμένες από τις πιο διάσημες εταιρείες στοιχημάτων όπως η *Betfair*,η *Expekt.com* και η *Unibet*.Πρέπει επίσης να αναφερθεί ότι οι παραπάνω εταιρείες απαγορεύεται να πουλήσουν τις υπηρεσίες τους στους κατοίκους της Μάλτας.

11. ΗΝΩΜΕΝΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ

Το Ηνωμένο Βασίλειο θεωρείται από τις πρωτοπόρες χώρες για την ανάπτυξη της αγοράς των ηλεκτρονικών τυχερών παιγνίων. Όλα τα στοιχήματα μέσω του διαδικτύου, γίνονται αποδεκτά, χωρίς να υπάρχει κανένας περιορισμός, και επίσης χωρίς να έρχονται σε αντίθεση με το υπάρχον νομοθετικό πλαίσιο. Νομιμοποιημένη είναι η λειτουργία τόσο των εταιρειών που έχουν άδεια από το Ηνωμένο Βασίλειο, αλλά και από άλλη χώρα. Το Gambling Act 2005 επιτρέπει να λειτουργούν νόμιμα τέτοιου είδους εταιρείες, και να δέχονται πελάτες χωρίς γεωγραφικούς περιορισμούς. Ακόμη, μη βρετανικές εταιρείες μπορούν να υποβάλλουν αίτηση για να λειτουργούν νόμιμα και να διαφημίζουν τις υπηρεσίες τους στη Βρετανία. Επίσης τα τυχερά παιχνίδια μέσω διαδραστικής τηλεόρασης είναι πιο αναπτυγμένα από οπουδήποτε αλλού στον κόσμο. Γενικότερα η κυβερνητική πολιτική για τα τυχερά παιχνίδια στη Μεγάλη Βρετανία έχει ως σκοπό τη συνεχή διεύρυνση της αγοράς και την προσφορά όλο και πιο σύγχρονων υπηρεσιών.

12. ΙΣΠΑΝΙΑ

Είναι μια ενεργή και κερδοφόρα αγορά για τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια, που υπόκειται όμως σε αυστηρούς κανόνες για τη διαφύλαξη του κρατικού μονοπωλίου, κυρίως από τις περιφερειακές κυβερνήσεις. Οι κρατικές λοταρίες αποφέρουν το 18% του τζίρου των εγχώριων τυχερών παιχνιδιών στην αγορά. Οι εταιρείες στοιχημάτων και καζίνο του διαδικτύου, θα πρέπει να είναι εγγεγραμμένες στο υπουργείο εμπορίου και μπορούν να προσφέρουν λαχειοφόρες κληρώσεις, παιχνίδια αριθμών και αθλητικά στοιχήματα. Οι ισπανικές κυβερνήσεις εξακολουθούν να εργάζονται, για τον περιορισμό του διαδικτυακών τυχερών παιγνίων, χωρίς να έχουν πετύχει μέχρι τώρα κάτι το σημαντικό.

4.6 ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Στο παραπάνω κεφάλαιο παρουσιάστηκαν συνοπτικά, τα οικονομικά οφέλη που αποκομίζονται μέσω της βιομηχανίας των τυχερών παιγνίων, τη δυναμική θέση που λαμβάνουν πλέον στην αγορά τα ηλεκτρονικά τυχερά παίγνια, καθώς και την αλματώδη αύξηση των εσόδων των αντίστοιχων εταιρειών από τους πελάτες-χρήστες που παίζουν τυχερά παιχνίδια μέσω του κινητού τους τηλεφώνου. Επίσης έγινε ανάλυση του νομικού καθεστώτος που ισχύει για τα τυχερά παίγνια στις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης, με το Ηνωμένο Βασίλειο και την Μάλτα να κατέχουν περίοπτη θέση σε πολιτικές πλήρους απελευθέρωσης της αγοράς, αλλά και της προσπάθειας και των υπολοίπων χωρών, όπως Γαλλία και Ιταλία, να εναρμονιστούν με τις ανάγκες της αγοράς και να αυξήσουν τα κρατικά έσοδα. Τέλος, έγινε ιδιαίτερη μνεία στην Ελλάδα και τη κατάσταση που επικρατεί, και η οποία οδηγεί στο άνοιγμα της εγχώριας αγοράς στους ξένους παρόχους τυχερών παιγνιδιών και τη νομιμοποίηση της λειτουργίας τους.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο

“ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΥΧΕΡΟΥ ΠΑΙΓΝΙΟΥ η-bingo”

Εισαγωγή

Στο παρακάτω κεφάλαιο θα γίνει η παρουσίαση μιας εφαρμογής ηλεκτρονικού τυχερού παιγνίου, μπίνγκο συγκεκριμένα. Είναι ένα παιχνίδι ,που περιλαμβάνει 5 στήλες, όπου σε κάθε μία από αυτές αντιστοιχεί και ένα γράμμα από την ονομασία του παιχνιδιού στα αγγλικά, δηλαδή BINGO (B,I,N,G,O) και σε κάθε γράμμα αντιστοιχεί αριθμοί συνεχόμενοι από το 1 μέχρι και το 15.Πρόκειται δηλαδή για ένα παιχνίδι 5 στηλών και γραμμών, το οποίο σε κάθε κλήρωση, εμφανίζει ως αποτέλεσμα 5 γράμματα συνδυασμένα με έναν αριθμό το καθένα, π.χ B-12,I-1,N-4,G-7,O-9.

Ουσιαστικά είναι ένα παιχνίδι το οποίο απευθύνεται σε χρήστες που είναι λάτρεις των παιχνιδιών τυχερών αριθμών, κάθε ηλικίας και έχει ως σκοπό την ψυχαγωγία του χρήστη.

5.1 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

Στον κώδικα του παραρτήματος ,αρχικά ορίζουμε τον μετρητή του αλγορίθμου (I,X),δηλαδή τις στήλες και τις γραμμές που έχουμε στο παιχνίδι μας. Αρχικά με τη συνθήκη Dim Num As Short, Dim Letter As Short, Dim X As Integer, Do While Hit = False, διασφαλίζουμε ότι το πεδίο αποτελεσμάτων παραμένει κενό, μέχρι τη στιγμή όπου ο χρήστης θα επιλέξει την επιλογή “GET A NUMBER”.

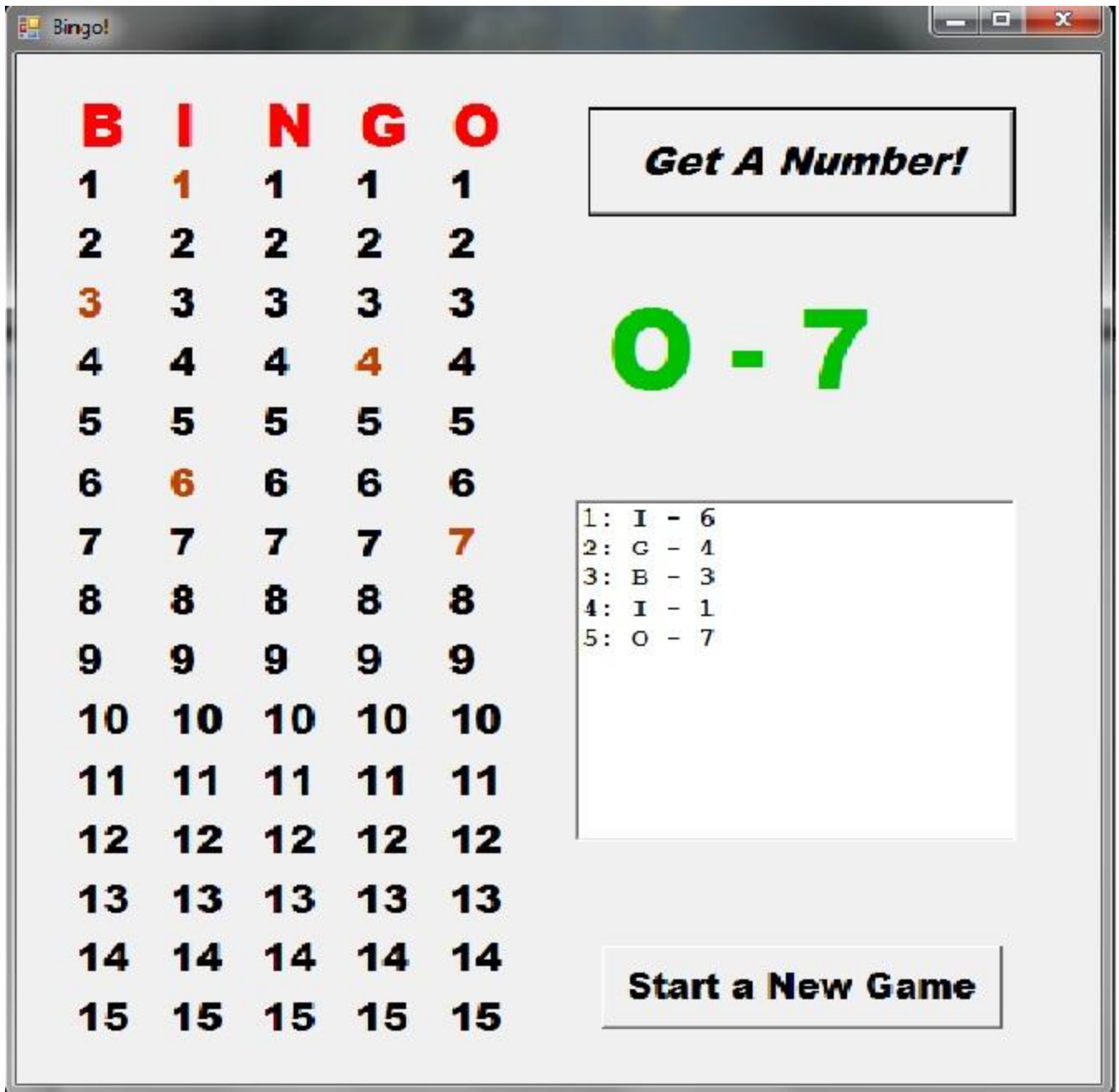
Στη συνέχεια, με τη συνθήκη for X= 1 to 5 ,γίνεται καταμέτρηση ακεραίων αριθμών για τις στήλες και τις γραμμές, όπου αυτοί προκύπτουν πάντα με προσαύξηση 1 μονάδας, Numcount=Numcount+1 και Num = Int(Rnd() * 15) + 1 , Letter = Int(Rnd() * 5) + 1,καθότι δεν υπάρχει στο παιχνίδι μας ο αριθμός μηδέν.

Αφού γίνει αυτό, με τη συνθήκη Select Case Letter ,ο καταμετρητής αντιστοιχεί σε κάθε γράμμα που εμφανίζεται ,έναν αριθμό και αλλάζει το χρώμα του,ώστε να γίνεται εμφανής ότι έχει κληρωθεί.

Τέλος, επαναληφθεί η διαδικασία, ορίζουμε i,j εκ νέου τις μεταβλητές των στηλών και των γραμμών που έχουμε, με τη συνθήκη Dim I As Short,Dim J As Short, For I = 1 To 15,For J = 1 To 5,NumTable(I, J) = False, το πεδίο αποτελεσμάτων είναι κενό, ο χρήστης επιλέγει “START A NEW GAME” και ακολουθείται η διαδικασία που περιγράφηκε παραπάνω.



Εικόνες από διάφορες μορφές bingo στο διαδίκτυο [21]



5.2 ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Παρουσιάστηκε μια πολύ απλή εφαρμογή, με τον κώδικα γραμμένο σε περιβάλλον Visual Basic. Φαίνονται και αναλύονται τα τεχνικά χαρακτηριστικά της, όπου κάθε φορά που ο χρήστης επιλέγει καινούριο παιχνίδι, από τους 75 πιθανούς συνδυασμούς γραμμάτων με αριθμούς, εμφανίζονται οι 5. Πρόκειται για ένα παιχνίδι πολύ διαδεδομένο, όπου έχει σκοπό καθαρά ψυχαγωγικό, και απευθύνεται σε λάτρεις παιχνιδιών τυχερών αριθμών και όχι μόνο. Οι κληρώσεις δεν είναι συνεχόμενες, αλλά κάθε φορά ο χρήστης πρέπει να επιλέγει έναρξη νέου παιχνιδιού, ώστε να αδειάζει το πεδίο αποτελεσμάτων.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την παραπάνω διατριβή, ποικίλουν, τόσο ως προς το τεχνολογικό τομέα, όσο και ως προς το οικονομικό.

Καταρχήν, είναι δεδομένη η τεράστια πρόοδος που έχει επέλθει στο τεχνολογικό τομέα των συγκεκριμένων ιστοσελίδων, και ειδικότερα στα παιχνίδια καζίνο. Πλέον δεν χρειάζεται επιπρόσθετο λογισμικό, να γίνει download από τους παίκτες, το γραφικό περιβάλλον και ο ήχος έχουν φτάσει σε βέλτιστο βαθμό. Επίσης οι υπηρεσίες που προσφέρουν στους πελάτες τους, καλύπτουν όλο το φάσμα εξυπηρέτησης και είναι οι πλέον εξελιγμένες, καλύπτοντας όλες τις κατηγορίες πελατών και προβλημάτων που τυχόν θα παρουσιαστούν. Τόσο στα αθλητικά γεγονότα, όσο και στα παιχνίδια καζίνο ,πλέον προσφέρεται η υπηρεσία της ζωντανής αναμετάδοσης του γεγονότος, όπου ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει ζωντανά το αθλητικό γεγονός στο οποίο έχει ποντάρει, αλλά ακόμη και αν προτιμήσει να ποντάρει σε παιχνίδια καζίνο,, οι περισσότερες πλέον εταιρείες, διαθέτουν κανονικές αίθουσες καζίνο ,όπου μέσω κάμερας αναμεταδίδουν το γεγονός.

Ακόμη ένα στοιχείο που προκύπτει ως συμπέρασμα από τη παραπάνω εργασία , είναι η αλματώδης ανάπτυξη του παιχνιδιού μέσω κινητού τηλεφώνου (mobile gambling).Η ανάπτυξη της τεχνολογίας των κινητών τηλεφώνων σε συνδυασμό με την αύξηση των συνδρομητών και γενικότερα των χρηστών της κινητής τηλεφωνίας, έχει ως αποτέλεσμα να προτιμούν οι χρήστες να παίζουν τυχερά παίγνια από το κινητό τους τηλέφωνο. Ήδη τα έσοδα που αποκομίζει ο συγκεκριμένος κλάδος των τυχερών παιγνίων είναι πολύ υψηλά, και υπάρχουν προβλέψεις ότι θα αυξηθούν και άλλο. Ένα γεγονός το οποίο συνέβαλλε τα μέγιστα στην ανάπτυξη αυτού του τρόπου παιχνιδιού αποτελεί η βελτίωση των δικτύων κινητής τηλεφωνίας.

Όμως το κύριο συμπέρασμα που προκύπτει έχει να κάνει με την οικονομική δραστηριότητα και τα κέρδη που αποκομίζουν οι εταιρείες που προσφέρουν τυχερά παιχνίδια μέσω διαδικτύου. Πλέον η αγορά έχει διευρυνθεί σε παγκόσμιο επίπεδο και όλο και περισσότερες χώρες και κυβερνήσεις κάνουν άνοιγμα σε αυτές τις εταιρείες, θεσπίζοντας νομοθετικά πλαίσια για την αδειοδότηση και νόμιμη λειτουργία τους, προσδοκώντας στους φόρους που θα εισπράξουν. Παραδείγματα αποτελούν η Μεγάλη Βρετανία και η Μάλτα που ακολουθούν την συγκεκριμένη πολιτική. Πέρα από αυτό όμως ,προκαλεί προβληματισμό το γεγονός ότι υπάρχουν χώρες που εμφανίζουν αντικρουόμενα χαρακτηριστικά σε σχέση με την απελευθέρωση των διαδικτυακών εταιρειών. Αυτό οφείλεται κυρίως στο γεγονός ότι η νομοθεσία που καθορίζει την λειτουργία των εταιρειών τυχερών παιγνίων κάθε χώρας-μέλους της Ευρωπαϊκής Ένωσης ,πολλές φορές έρχεται σε αντίθεση με το κοινοτικό δίκαιο που προβλέπει πλήρη απελευθέρωση της αγοράς.

Βέβαια υπάρχουν και προβλήματα, που προκύπτουν από χώρες, όπου οι κυβερνήσεις νομοθετούν για να εμποδίσουν τη λειτουργία τέτοιου είδους εταιρειών. Αυτό συμβαίνει για τους εξής λόγους: είτε γιατί θέλουν να αποφύγουν προβλήματα εθισμού με τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια ,είτε για να προστατεύσουν το εγχώριο μονοπώλιο. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι η Ιταλία και η Ισπανία, όπου παρόλα αυτά, οι εταιρείες διαδικτυακών τυχερών παιγνίων διαφημίζονται ελεύθερα χωρίς κυρώσεις. Αυτό αποτελεί και το μεγαλύτερο πρόβλημα για την αγορά των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών, αλλά η δυναμική της είναι τέτοια, που δύσκολα θα σταθεί κάτι τέτοιο εμπόδιο και επίσης το ευρωπαϊκό και διεθνές δίκαιο προβλέπει την διάλυση τέτοιων μονοπωλίων και την απελευθέρωση της αγοράς. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η Ελλάδα, που παρά τις κυρώσεις και τα πρόστιμα που πληρώνει, επιμένει να κρατάει κλειστή την αγορά ώστε να προφυλάσσει το μονοπώλιο του ΟΠΑΠ. Όμως λόγω της οικονομικής κατάστασης που έχει διαμορφωθεί σε Ευρωπαϊκό αλλά και παγκόσμιο επίπεδο, και η ανάγκη να αυξηθούν άμεσα τα κρατικά έσοδα, οδηγεί την ελληνική κυβέρνηση να αποδεχτεί την νόμιμη λειτουργία τέτοιου είδους ιστοσελίδων ,με την ανάλογη φορολόγηση φυσικά. Μέχρι στιγμής η συγκεκριμένη κίνηση έχει οδηγήσει στο κλείσιμο ορισμένων εταιρειών διαδικτυακών παιγνίων, που δραστηριοποιούνταν μέσω της ιστοσελίδας τους στην Ελλάδα, καθώς η φορολογία που αναμένεται να επιβληθεί ,θα ξεπερνά το 10% επί των κερδών. Ακόμη περισσότερο, ήδη έχουν

ξεκινήσει δικαστικές διαμάχες μεταξύ αυτών των εταιρειών και της Ελλάδας, γιατί το ελληνικό δημόσιο φορολογεί με άλλα μέτρα τον κρατικό πάροχο, προστατεύοντας έτσι το κρατικό μονοπώλιο.

Επίσης σημαντικό συμπέρασμα πρέπει να θεωρηθεί η αξιοπιστία και η ποικιλία των μεθόδων συναλλαγής που προσφέρουν οι διαδικτυακές εταιρείες. Βασικό στοιχείο για μια εταιρεία, για να δημιουργήσει καλό όνομα στην αγορά αποτελεί η διασφάλιση των χρηματικών συναλλαγών των πελατών. Μέχρι πρόσφατα υπήρχε μεγάλη διστακτικότητα και ανασφάλεια στην αγορά για τις συναλλαγές μέσω τραπεζικών καρτών, κυρίως γιατί οι περισσότεροι προτιμούσαν τα παραδοσιακά επίγεια πρακτορεία στοιχημάτων και τυχερών παιγνίων, όπου οι συναλλαγές είναι άμεσες. Πλέον οι διαδικτυακές εταιρείες, με τη συνεχή άνοδο τους στη παγκόσμια αγορά και τη φήμη που έχουν αποκτήσει, έχουν καταφέρει να κερδίσουν την εμπιστοσύνη και των πλέον δύσπιστων χρηστών.

Γενικότερα μπορούμε να πούμε ότι η συγκεκριμένη αγορά, αποτελεί μια από τις πιο κερδοφόρες παγκόσμια, με τζίρους δισεκατομμυρίων \$, και παρά τα προβλήματα και τα εμπόδια που παρουσιάζονται, έχει την απαιτούμενη δυναμική να τα ξεπεράσει. Η δυναμική αυτή προκύπτει τόσο από τη τεχνολογική πρόοδο που σημειώνεται συνεχώς, όσο και από τη παγκόσμια οικονομική κατάσταση, που οδηγεί τους κρατικούς φορείς σε αναζήτηση πηγών αύξησης των κερδών τους.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. "Ηλεκτρονικό Εμπόριο και Μάρκετινγκ", *Σέργιος Δημητριάδης/Γεώργιος Μπάλας*
2. "Αναλυτική Έρευνα Αγοράς ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών", *Τάσος Βάσιος*
3. Anderson, T., Roscoe, T., and Wetherall, D. (2004) "Preventing Internet Denial-of-Service with capabilities" *ACM SIGCOM Computer communications Review*, vol.34, Issue 1, 39-44
4. "Ασφάλεια και ηλεκτρονικές συναλλαγές στο διαδίκτυο". *Σιαλευρής Αναστάσιος*
5. "Εισαγωγή στο Μάρκετινγκ", *Πέτρος Μάλλιαρης Ph.D*
6. "Δίκτυα και διαδίκτυα υπολογιστών", Douglas E. Comer
7. Behlendorf, B., and Chandler, D. (1996) "Running a Perfect Web Site with Apache", 32-33.
8. Bringer, P. (1999) Creating Signed, Persistent Java Applets, *Dr. Dobbs Journal*, February, 82-88.
9. BusinessWeek (2004) "Gambling Sites, This is a Holdup". August, (http://www.businessweek.com/magazine/content/04_32/b3895106_mz063.htm).
10. Donald, I.F., Szewach, E., and Horten, L. (2003) "A Technology Solution for Problem Gambling". Submission to the review of issues related to Commonwealth Interactive Gambling Regulation, April.
11. Garms, J., and Somerfield, D. (1999) "Java 2 Cryptography". *Java Pro*, October, 30-37.
12. General Accounting Office (2002) INTERNET GAMBLING "An overview of the Issues", Report to Congressional Requesters, December.
13. <http://www.medic8.com/healthguide/articles/gambling.htm>, "Gambling Addiction", A patients guide, Editorial Team.
14. Kelly, S. (2001) "Good Gamble or Bad Bet?". Statement of Sue Kelly Chairwoman, Subcommittee on Oversight and Investigations Hearing On the Financial Aspects of Internet Gaming, July.
15. Lafon, Y. (2002) HTTP Request for Comments, www.w3.org/Protocols/#Specs, March.
16. Malcolm, J. G. (2003) Department of Justice, "Gambling On the Internet". Statement of Deputy Assistant Attorney General Criminal Division, March.
17. Mercola, J. (2005) "Better Investments than On-Line Gambling" February (http://www.mercola.com/2005/feb/26/online_gambling.htm).
18. Michener, S., Gregory, M.A., and Swatman, P. (1999) "Internet Gambling". Proceedings of the 5th Australian World Wide Web Conference, Southern Cross University, (<http://ausweb.scu.edu.au/aw99/papers/gregory1/paper.html>)

19. Smith, R. (2002) "World Wide Web: Net Bets Open to Crime". September (<http://www.stephensmedia.com/gamingwire/samples/gw-story2.html>).
20. www.rand.org/publication/MR/MR1005/MR1005.ch5.pdf (2001) "Internet Gambling an Overview".
21. "The impacts of internet gambling and other forms of remote gambling in the EU market" www.rand.org/publication/MR/MR1005/MR1005.ch5.pdf (2001) "Internet Gambling an Overview".
22. Έθνος της Κυριακής, 30/01/2011, "1,3 δις. στη διείσδυση το στοίχημα του ηλεκτρονικού τζόγου"

INTERNET

1. Παρουσίαση εφαρμογών τυχερών παιγνίων για κινητά τηλέφωνα, www.mobilegambling.net
2. Εφαρμογές στοιχηματισμού με τηλέφωνο Apple, www.iphonebettingapps.com
3. Λογισμικά ανάπτυξης εφαρμογών τυχερών παιγνίων, www.intrice.com/casino-gaming-software-developers.html
4. Κατάλογος διαδικτυακών παιγνίων καζίνο, www.onlinecasinomansion.com
5. Ιστολόγιο χρησίμων πληροφοριών για τα τυχερά παίγνια groupieris.blogspot.com/2011/02/stoixhma-sto-internet.html
6. Τεχνολογίες ιστοσελίδων τυχερών παιγνίων, <http://www.jour.unr.edu/outpost/gambling/game.li.tech.html>
7. Διαδικτυακή εταιρεία τυχερών παιγνίων, www.betfair.com
8. Εταιρεία προώθησης προγραμμάτων συνεργασίας, www.affiliatelounge.com
9. Τεχνολογίες λογισμικού τυχερών παιγνίων, www.iflexion.com/portfolio
10. Κατάλογος διαδικτυακών εταιρειών τυχερών παιγνίων, www.onlinegamblingsites.net/affiliates
11. Εβδομαδιαία εφημερίδα αθλητικών προγνωστικών, www.matchmoney.com.gr
12. Κώδικας εφαρμογής η-bingo, www.dreamincode.net/forums/topic/25864-bingo-game-help/

ΕΙΚΟΝΕΣ-ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

- 1.Ενημέρωση βάσης δεδομένων μέσω διακομιστή http, "Δίκτυα και διαδίκτυα υπολογιστών", Douglas E. Comer (σελ.15)
- 2.Διαφημιστικό εικονίδιο bet365, www.bet365.com (σελ.27)
- 3.Κινητά τηλέφωνα με Android λογισμικό, www.betfair.onmobile (σελ.29)
- 4.Διαφημιστικό εικονίδιο betsson, www.betsson.com (σελ.30)
- 5.Διαφημιστικό εικονίδιο betsson, www.betsson.com (σελ.31)
- 6.Εικόνα από στοίχημα κατά τη διάρκεια του αγώνα, www.unibet.com (σελ.32)
- 7.Πόκερ, www.partypoker.com (σελ.32)
- 8.Παιχνίδια ψυχαγωγίας, games.betfair.com (σελ.32)
- 9.Εξυπηρέτηση πελατών, www.ladbrokes.com (σελ.34)
- 10.Χρεωστικές/Πιστωτικές κάρτες, <https://accountservices.betfair.com> (σελ.34)
- 11.Paysafecard, <https://accountservices.betfair.com> (σελ.35)
- 12.Money transfer, <https://accountservices.betfair.com> (σελ.35)
- 13.Neteller, <https://accountservices.betfair.com> (σελ.35)
- 14.Paypal, <https://accountservices.betfair.com> (σελ.36)
- 15.Διάγραμμα εσόδων,
http://ec.europa.eu/internal_market/services/docs/gambling/study5_en.pdf (σελ.38)
- 16.Ποσοστά ανά Ευρωπαϊκή χώρα,
http://ec.europa.eu/internal_market/services/docs/gambling/study5_en.pdf (σελ.39)
- 17.Ποσοστά ανά παιχνίδι,
http://ec.europa.eu/internal_market/services/docs/gambling/study5_en.pdf (σελ.39)
- 18.Πίνακας κερδών,
http://ec.europa.eu/internal_market/services/docs/gambling/study5_en.pdf (σελ.40)
- 19.Νομικό πλαίσιο,
http://ec.europa.eu/internal_market/services/docs/gambling/study5_en.pdf (σελ.42)
- 20.Εικόνα e-bingo, <http://www.dreamincode.net/forums/topic/25864-bingo-game-help/> (σελ.48)
21. Εικόνες e-bingo, <http://www.nerocasino.com/> (σελ.48)

Α. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΚΩΔΙΚΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Ο κώδικας με τον οποίο λειτουργεί ο αλγόριθμος του εν λόγω παιχνιδιού, έχει γραφτεί με τη γλώσσα Visual Basic, και ακολουθεί παρακάτω:

```
Option Strict Off
Option Explicit On
Friend Class frmMain
    Inherits System.Windows.Forms.Form
    Dim NumTable(15, 5) As Boolean
    Dim NumCount As Short
```

```

Private Sub cmdGetNextNum_Click(ByVal eventSender As System.Object, ByVal
eventArgs As System.EventArgs) Handles cmdGetNextNum.Click
    If NumCount >= 5 Then
        MsgBox("You can only select 5 Numbers per Game" & vbCrLf & "Restart the game")
        Exit Sub
    End If
    Dim I As Short
        Dim Hit As Boolean
        Hit = False
    Dim Num As Short
    Dim Letter As Short
    Dim X As Integer
        Do While Hit = False
    For X = 1 To 5
        NumCount = NumCount + 1
        Num = Int(Rnd() * 15) + 1
        Letter = Int(Rnd() * 5) + 1
        If NumTable(Num, Letter) = False Then
            NumTable(Num, Letter) = True
            I = (Letter - 1) * 15 + (Num - 1)
            Nums(I).ForeColor = System.Drawing.ColorTranslator.FromOle(&H40C0)
            Hit = True
        End If
    Next X
    Select Case Letter
        Case 1
            lblCurrentNum.Text = "B - "
        Case 2
            lblCurrentNum.Text = "I - "
        Case 3
            lblCurrentNum.Text = "N - "
        Case 4
            lblCurrentNum.Text = "G - "
        Case 5
            lblCurrentNum.Text = "O - "
    End Select
    lblCurrentNum.Text = lblCurrentNum.Text & CStr(Num)
    lblCalledNums.Items.Add((CStr(NumCount) & ": " & lblCurrentNum.Text))
Next X
Loop

End Sub

Private Sub cmdRestart_Click(ByVal eventSender As System.Object, ByVal eventArgs As
System.EventArgs) Handles cmdRestart.Click
    Dim I As Short
    Dim J As Short
    For I = 1 To 15
        For J = 1 To 5
            NumTable(I, J) = False
        Next J
    Next I
    For I = 0 To 74
        Nums(I).ForeColor = System.Drawing.ColorTranslator.FromOle(&H80000012)
    Next I

```

```
NumCount = 0
lbxCalledNums.Items.Clear()
lblCurrentNum.Text = ""
Randomize()
End Sub

Private Sub frmMain_Load(ByVal eventSender As System.Object, ByVal eventArgs As
System.EventArgs) Handles MyBase.Load
    cmdRestart_Click(cmdRestart, New System.EventArgs())
End Sub
End Class
```