



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ**  
**ΤΜΗΜΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ**  
**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ**  
**ΣΤΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ (Ε-ΜΒΑ)**



**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ:**  
**ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΔΑΠΑΝΗΣ ΣΕ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΓΝΙΑ**  
**ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΔΗΜΟΣΙΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΕΙΚΤΕΣ**  
**ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ &**  
**ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΜΕ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΕΥΡΩΖΩΝΗΣ**

Σταγιάνος Δημήτριος (Α.Μ. 1250)

Πειραιάς, 2015



*στους γονείς μου,  
που μου έμαθαν την αξία της αναζήτησης.*

*στους δασκάλους & στους καθηγητές μου,  
που μοιράστηκαν μαζί μου τη σοφία τους.*

*στους φίλους μου,  
που με υποστηρίζουν με υπομονή & κατανόηση*

*στα μέλη της εξεταστικής επιτροπής:*

*Καθ. Δ. Γεωργακέλλο*

*Καθ. Κ. Δελούκα*

*στον επιβλέποντα της διπλωματικής μου  
εργασίας,*

*Καθ. Α. Μακρή*



## Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή.....	9
2. Η Κρίση στην Ελλάδα και την Ευρωζώνη.....	11
2.1. Εισαγωγή.....	11
2.2. Σύντομη Περιγραφή της Κρίσης .....	13
2.3. Περιγραφή της Κρίσης στην Ελλάδα, με τη Χρήση Μικροοικονομικών και Μακροοικονομικών Μεταβλητών .....	19
3. Η Αγορά των Τυχερών Παιγνίων.....	27
3.1. Εισαγωγή.....	27
3.2. Η Παγκόσμια Αγορά Τυχερών Παιγνίων.....	29
3.3. Η Αγορά Τυχερών Παιχνιδιών στην Ελλάδα.....	35
4. Επισκόπηση Επιστημονικής Βιβλιογραφίας για τη Ζήτηση στην Αγορά των Τυχερών Παιγνίων .....	47
4.1. Εισαγωγή.....	47
4.2. Η Ζήτηση για Τυχερά Παιγνια.....	49
4.3. Προσδιοριστικοί Παράγοντες της Ζήτησης για Τυχερά Παιχνίδια.....	53
4.4. Οικονομικές Κρίσεις και Ζήτηση για Τυχερά Παιγνια .....	63
5. Εμπειρικά Δεδομένα και Μεθοδολογία .....	71
5.1. Δεδομένα και Ανάλυση.....	71
5.2. Περιγραφή και Ανάλυση Δεδομένων .....	73
5.3. Περιγραφή Μεθοδολογίας .....	78
6. Συμπεράσματα.....	89
7. Προτάσεις για τις επιχειρήσεις τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα.....	93
Βιβλιογραφία .....	101



## Περιεχόμενα Διαγραμμάτων

Διάγραμμα 1: Τα δημοσιονομικά ελλείμματα ως % του ΑΕΠ 16 χωρών της Ευρωζώνης για τα έτη 2003, 2009 και 2014 .....	15
Διάγραμμα 2: Τα δημοσιονομικά ελλείμματα ως % του ΑΕΠ επιλεγμένων χωρών της Ευρωζώνης για την περίοδο 2003-2014 .....	15
Διάγραμμα 3: Οι δείκτες ακαθάριστου δημοσίου χρέους ως ποσοστό του ΑΕΠ των 16 χωρών της Ευρωζώνης για τα έτη 2003, 2009 και 2014 .....	16
Διάγραμμα 4: Οι δείκτες ανεργίας των 16 χωρών της Ευρωζώνης για τα έτη 2003, 2008 και 2014 .....	18
Διάγραμμα 5: Η εξέλιξη του ρυθμού ανάπτυξης της ελληνικής οικονομίας και του ποσοστού ανεργίας στην Ελλάδα, για την περίοδο 2000-2019 .....	21
Διάγραμμα 6: Η εξέλιξη του ποσοστού ανεργίας στην Ελλάδα, για την περίοδο 2000-2019 .....	23
Διάγραμμα 7: Η εξέλιξη των συνολικών επενδύσεων και των αποταμιεύσεων ως % του ΑΕΠ στην Ελλάδα, 1980-2019 .....	24
Διάγραμμα 8: Οι δαπάνες ανά ενήλικο για το έτος 2013 ανά χώρα, καθώς και η διάρθρωση των απωλειών ανά πάροχο.....	32
Διάγραμμα 9: Στατιστικά στοιχεία για την παγκόσμια αγορά τυχερών παιχνιδιών .....	33
Διάγραμμα 10: Μηνιαίες Δαπάνες Νοικοκυριών για Αναψυχή και Τυχερά Παιχνίδια, 2013.....	37
Διάγραμμα 11: Καταγραφή GGR στην Ελλάδα για την περίοδο 2009-2013, ανά φορέα .....	38
Διάγραμμα 12: Η σχέση μεταξύ αναμενόμενης ατομικής χρησιμότητας και πλούτου.....	55
Διάγραμμα 13: Μέσος όρος GGR ως ποσοστό του ΑΕΠ για την περίοδο 2003-2014. ....	74
Διάγραμμα 14: Μέσοι όροι GGR ως ποσοστό του ΑΕΠ για τις δύο υποπεριόδους 2003-2007 και 2008-2014. ....	75

## Περιεχόμενα Πινάκων

Πίνακας 1: Βασικά Μεγέθη της Ελληνικής Οικονομίας και Προβλέψεις για το 2015 και 2016.....	19
Πίνακας 2: Κύκλος εργασιών (TGT) της αγοράς των τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα, ανά πάροχο, για την περίοδο 2010-2014.....	42
Πίνακας 3: Ακαθάριστα έσοδα (GGR) της αγοράς των τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα, ανά πάροχο, για την περίοδο 2010-2014.....	43
Πίνακας 4: Βασικά στατιστικά μεγέθη των μεταβλητών .....	82
Πίνακας 5: Πίνακας συντελεστών συσχέτισης των εξεταζόμενων μεταβλητών ...	83
Πίνακας 6: Αποτελέσματα Υποδείγματος για την περίοδο 2003-2014.....	84
Πίνακας 7: Αποτελέσματα Υποδείγματος για την περίοδο 2003-2007.....	85
Πίνακας 8: Αποτελέσματα Υποδείγματος για την περίοδο 2008-2014.....	86



## 1. Εισαγωγή

Είναι ευρέως γνωστό ότι τα τυχερά παίγνια αποτελούν μια τεράστια αγορά με σημαντική συμβολή στην οικονομία. Παρά ταύτα αποτελεί επίσης και ένα φαινόμενο που μέχρι και σήμερα παρουσιάζει περιορισμένα αποτελέσματα και ερευνητικά ευρήματα στη διεθνή επιστημονική βιβλιογραφία.

Στο πλαίσιο αυτό θα επιχειρηθεί να διερευνηθούν οι μικροοικονομικές και μακροοικονομικές επιπτώσεις των υφέσεων και των χρηματοοικονομικών κρίσεων και πιο συγκεκριμένα πολλών επιμέρους μεταβλητών στην εξέλιξη της δαπάνης για τυχερά παιχνίδια.

Η πρόσφατη χρηματοπιστωτική κρίση του 2007-2008, οδήγησε την παγκόσμια οικονομία σε ύφεση, με ασύμμετρα χαρακτηριστικά μεταξύ των χωρών. Εν συνεχεία, η κρίση που προέκυψε με αφετηρία της αγορά ακινήτων και ενυπόθηκων στεγαστικών δανείων στις Η.Π.Α., επεκτάθηκε στην Ευρώπη, λόγω του φαινομένου της χρηματοοικονομικής μόλυνσης, αναγκάζοντας τις κυβερνήσεις να διαθέσουν σημαντικά ποσά για τη διασφάλιση του χρηματοπιστωτικού συστήματος στις χώρες της Ευρώπης. Η διαδικασία του bail-out συνέβαλε στη διεύρυνση των ελλειμμάτων του προϋπολογισμού, ιδίως το 2009 και στην αύξηση των δεικτών χρέους ως ποσοστό του ΑΕΠ.

Τα προγράμματα δημοσιονομικής προσαρμογής που εφαρμόστηκαν, ιδίως στις περιφερειακές οικονομίες της Ε.Ε., οδήγησαν σε ύφεση και πτώση του κατά κεφαλήν εισοδήματος, ενώ η αύξηση της φορολογίας στην Ελλάδα οδήγησε σε περεταίρω μείωση του κατά κεφαλήν εισοδήματος. Υπό αυτό το μικροοικονομικό και μακροοικονομικό πλαίσιο, οι κοινωνικές επιστήμες και η οικονομική θεωρία αναμένουν μείωση του τζίρου της αγοράς τυχερών παιχνίων, η οποία όμως εκτιμάται ότι περιορίζεται λόγω της στρόφη των πολιτών προς τα τυχερά παίγνια, με στόχο το “κυνήγι της τύχης”, για ένα καλύτερο μέλλον, με χαμηλό κόστος.



## 2. Η Κρίση στην Ελλάδα και την Ευρωζώνη

### 2.1. Εισαγωγή

Η χρηματοοικονομική κρίση που ξεκίνησε από τις ΗΠΑ και μεταδόθηκε στον υπόλοιπο κόσμο, άλλαξε σημαντικά τα δεδομένα στον χρηματοοικονομικό τομέα και στα ασφαλιστικά συστήματα. Μάλιστα, η μετεξέλιξη της χρηματοπιστωτικής κρίσης σε οικονομική (μείωση της παραγωγής, ύφεση, ανεργία και πτώση των μισθών και εν τέλει του βιοτικού επιπέδου) επιβάρυνε σημαντικά τα νοικοκυριά.

Πλέον, οι παγκόσμιες συνθήκες ανάπτυξης παρουσιάζουν σημάδια σταθεροποίησης, εντούτοις οι πηγές αβεβαιότητας παραμένουν. Αναλυτικότερα, στην παρούσα οικονομική συγκυρία, η παγκόσμια οικονομία αναμένεται να επιστρέψει στην ανάπτυξη, με βασικό πρωταγωνιστή την οικονομία των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής (ΗΠΑ).

Συγκεκριμένα, σύμφωνα με το πρόσφατο World Economic Outlook Update του Διεθνούς Νομισματικού Ταμείου (ΔΝΤ), η εκτίμηση για το ρυθμό ανάπτυξης το 2015 στις ΗΠΑ αναθεωρήθηκε προς τα πάνω και ανέρχεται στο 3,6%, ξεπερνώντας και τον αντίστοιχο ρυθμό για το σύνολο της παγκόσμιας οικονομίας (3,5%). Σύμφωνα με τα ίδια στοιχεία, το 2014 ο ρυθμός ανάπτυξης των ΗΠΑ εκτιμάται να κλείσει στο 2,4%, που είναι, επίσης, υψηλότερο από τον αντίστοιχο ρυθμό του συνόλου των ανεπτυγμένων οικονομιών. Ειδικότερα, σύμφωνα με τα τελευταία στοιχεία του Οργανισμού για την Οικονομική Συνεργασία και Ανάπτυξη (ΟΟΣΑ), ο ρυθμός ανάπτυξης για το σύνολο των οικονομιών του ΟΟΣΑ διαμορφώνεται στο 1,9% από 1,4% το 2013.

Η αβεβαιότητα παραμένει εντός της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΕΕ) και, ειδικότερα, της Ευρωζώνης, που προσπαθεί να ξεφύγει από τις προγενέστερες υφεσιακές πιέσεις σε ένα επικίνδυνο περιβάλλον, όμως, αποπληθωριστικών συνθηκών. Οι υποθέσεις είναι λιγότερο αισιόδοξες για την ΕΕ και την Ευρωζώνη, καθώς, σύμφωνα με τις χειμερινές εκτιμήσεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, ο ρυθμός ανάπτυξης αναμένεται να διαμορφωθεί το 2015 στο 1,7% και 1,3%, αντίστοιχα, επιτυγχάνοντας μικρή βελτίωση σε σχέση με το 2014. Τα στοιχεία της Eurostat

για το τέλος του 2014 επιβεβαίωσαν επί της ουσίας, (με μία οριακή βελτίωση), τις εκτιμήσεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, καθώς ο ρυθμός ανάπτυξης διαμορφώθηκε στο 0,9% στην Ευρωζώνη και στο 1,4% στην ΕΕ. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με τα στοιχεία της Eurostat, το τελευταίο τρίμηνο του 2014 ο ρυθμός ανάπτυξης αυξήθηκε, σε ετήσια βάση, κατά 1,3% στην ΕΕ και 0,9% στην Ευρωζώνη.

Ο μετριασμός της αισιοδοξίας για τις επιδόσεις της ευρωπαϊκής οικονομίας οφείλεται σε μία σειρά από προκλήσεις που καλείται να αντιμετωπίσει, όπως ο χαμηλός πληθωρισμός, που ενισχύει τον κίνδυνο του αποπληθωρισμού, και η αδυναμία προσέλκυσης επενδύσεων, ενώ τα υψηλά ποσοστά ανεργίας – 12% στην Ευρωζώνη το 2014 – διαμορφώνουν ένα πιεστικό περιβάλλον τόσο σε όρους κοινωνικής συνοχής, όσο και σε όρους εσωτερικής ζήτησης.

## 2.2. Σύντομη Περιγραφή της Κρίσης

Επί σειρά ετών η παγκόσμια οικονομία εμφάνιζε αξιοσημείωτα καλές επιδόσεις με το ΑΕΠ να αυξάνεται ετησίως περίπου κατά 5%, ενώ ο πληθωρισμός και τα επιτόκια κυμαίνονταν σε σχετικά χαμηλά επίπεδα. Η ραγδαία βελτίωση της οικονομίας έχει αναβαθμίσει το βιοτικό επίπεδο και έχει περιστείλει τη φτώχεια σε μεγάλο μέρος του αναπτυσσόμενου κόσμου και ειδικά στην Κίνα και την Ινδία. Ακόμα και οι δυσλειτουργικές οικονομίες της υποσαχάριας Αφρικής και οι ασθμαίνουσες βιομηχανικές δυνάμεις, όπως η Γερμανία και η Ιαπωνία, έχουν αρχίσει να εμφανίζονται λίγο ζωηρότερες.

Το 2005 αποτέλεσε ένα καλό έτος για την παγκόσμια οικονομία, ανάλογο του 2004. Οι ρυθμοί ανάπτυξης στην παγκόσμια και τις αναδυόμενες οικονομίες από 5,1% και 7,3% που ήταν αντίστοιχα το 2004, υποχώρησαν ελαφρώς σε 4,3% και 6,4% το 2005. Οι προβλέψεις της πλειονότητας των αναλυτών για την οικονομική ανάπτυξη και την άνοδο των χρηματιστηριακών αγορών επιβεβαιώθηκαν στα βασικά τους σημεία, παρά την άνοδο της τιμής του πετρελαίου και των επιτοκίων από το Fed. Αυτό είχε σαν συνέπεια να κλείσει ο χρόνος με ιδιαίτερα αισιόδοξη αντίληψη για την οικονομική ανάπτυξη, καθώς και αισθήματα ευφορίας για τις προοπτικές των αγορών. Πράγματι, η οικονομική επέκταση συνεχίστηκε δυναμικά στις ΗΠΑ, τη Κίνα, την Ινδία, τη ΝΑ Ασία και άλλες αναπτυσσόμενες οικονομίες, ενώ αξιοσημείωτες ενδείξεις εξαγωγικής ανάκαμψης επέδειξαν οι οικονομίες της Ευρώπης και Ιαπωνίας.

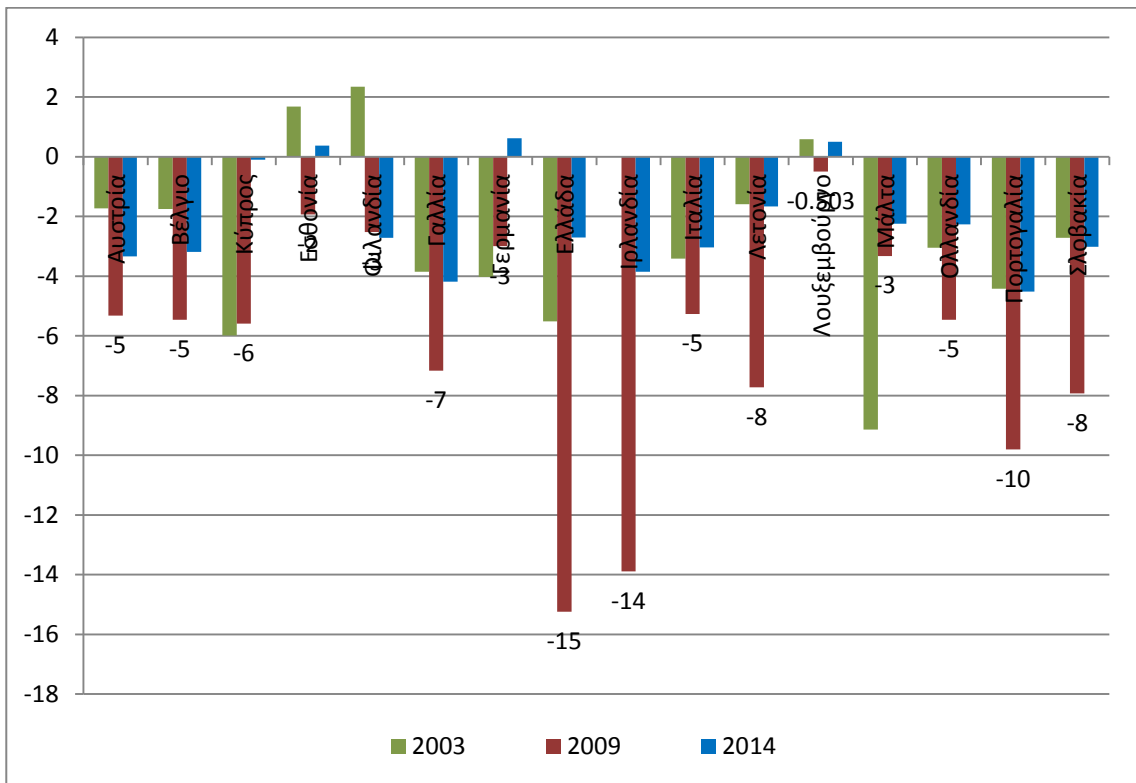
Το 2006, το κλίμα στην παγκόσμια οικονομία διατηρήθηκε ευνοϊκό. Σύμφωνα με τις εκτιμήσεις των διεθνών οργανισμών, ο ρυθμός ανάπτυξης της παγκόσμιας οικονομίας αγγίζει το 5,1%, οριακά ταχύτερος απ' ό,τι τον προηγούμενο χρόνο. Κινητήριες δυνάμεις ανάπτυξης αποτελούν το διεθνές εμπόριο και η επιτάχυνση των επιχειρηματικών επενδύσεων, ως αποτέλεσμα της αύξησης της κερδοφορίας. Οι πρόσφατες θετικές εξελίξεις στις χρηματιστηριακές αγορές είναι ενδεικτικές της «υγιούς» χρηματοοικονομικής κατάστασης των επιχειρήσεων και των θετικών προσδοκιών τους για την ανάπτυξή τους στο μέλλον. Σημαντική επίδραση είχε και η ιδιωτική κατανάλωση, η οποία προβλέπεται ότι θα διατηρήσει την ανοδική της πορεία σε συνδυασμό με την ανάκαμψη της απασχόλησης.

Η κρίση που ξέσπασε με τα στεγαστικά δάνεια υψηλού ρίσκου οδήγησε σε κρίση ρευστότητας και στην έλλειψη εμπιστοσύνης από τους επενδυτές προς τις τράπεζες αλλά και μεταξύ των ίδιων των τραπεζών. Το Σεπτέμβριο του 2008 η κρίση επεκτάθηκε περισσότερο καθώς τα χρηματιστήρια παγκοσμίως κατέρρευσαν και μπήκαν σε μια περίοδο μεγάλων διακυμάνσεων.

Τα βασικότερα χαρακτηριστικά της τελευταίας κρίσης (η οποία πολλοί φοβούνται ότι θα εξελιχθεί σε ύφεση) είναι η επιβράδυνση της πραγματικής οικονομίας και το «σπάσιμο της φούσκας» των subprime mortgage loans (ενυπόθηκα στεγαστικά δάνεια χαμηλής εξασφάλισης). Το τελευταίο ήταν ισχυρό πλήγμα για το παγκόσμιο χρηματοπιστωτικό σύστημα και οι επιπτώσεις του θα επιδεινώσουν περαιτέρω την πραγματική οικονομία.

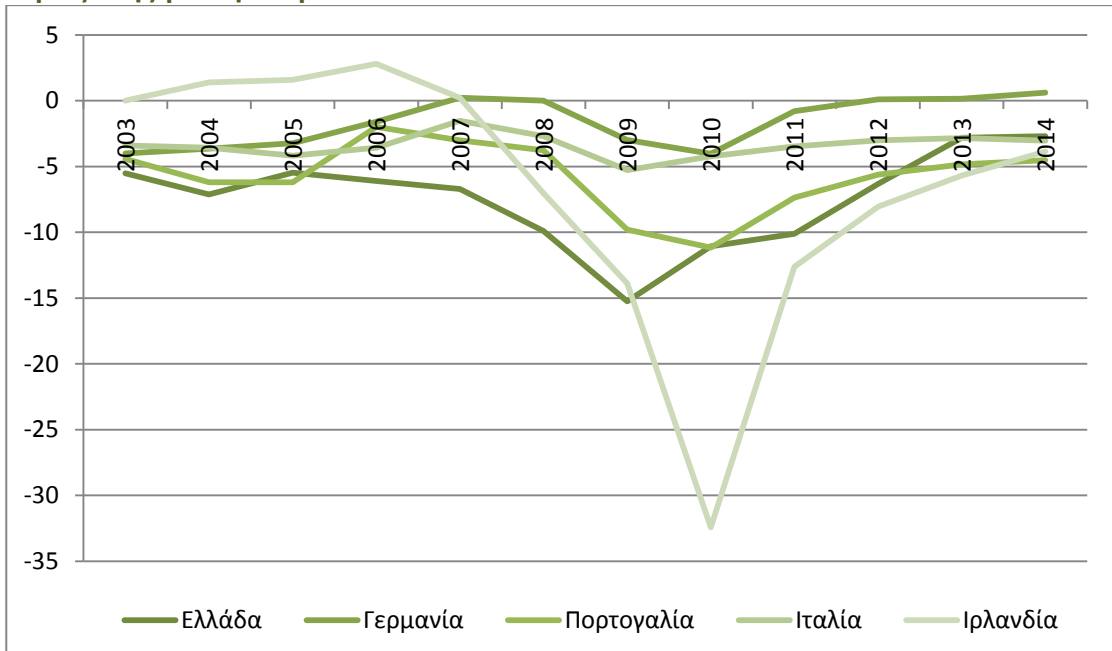
Η Ευρωζώνη από το 2010, με πρωταγωνίστρια την Ελλάδα αντιμετώπισε την κλιμακούμενη αμφισβήτηση των αγορών και την έλλειψη εμπιστοσύνης, λόγω των αυξημένων ελλειμμάτων και τη ραγδαία αύξηση του δημοσίου χρέους. Στο πλαίσιο αυτό, προκλήθηκε αυξημένη αβεβαιότητα και αυξημένος κίνδυνος αποσταθεροποίησης των ευρωπαϊκών οικονομιών και της παγκόσμιας οικονομίας. Στα Διαγράμματα που ακολουθούν παρουσιάζονται τα δημοσιονομικά ελλείμματα και το ακαθάριστο δημόσιο χρέος των 16 οικονομιών που θα εξεταστούν στην παρούσα διπλωματική εργασία.

**Διάγραμμα 1: Τα δημοσιονομικά ελλείμματα ως % του ΑΕΠ 16 χωρών της Ευρωζώνης για τα έτη 2003, 2009 και 2014**



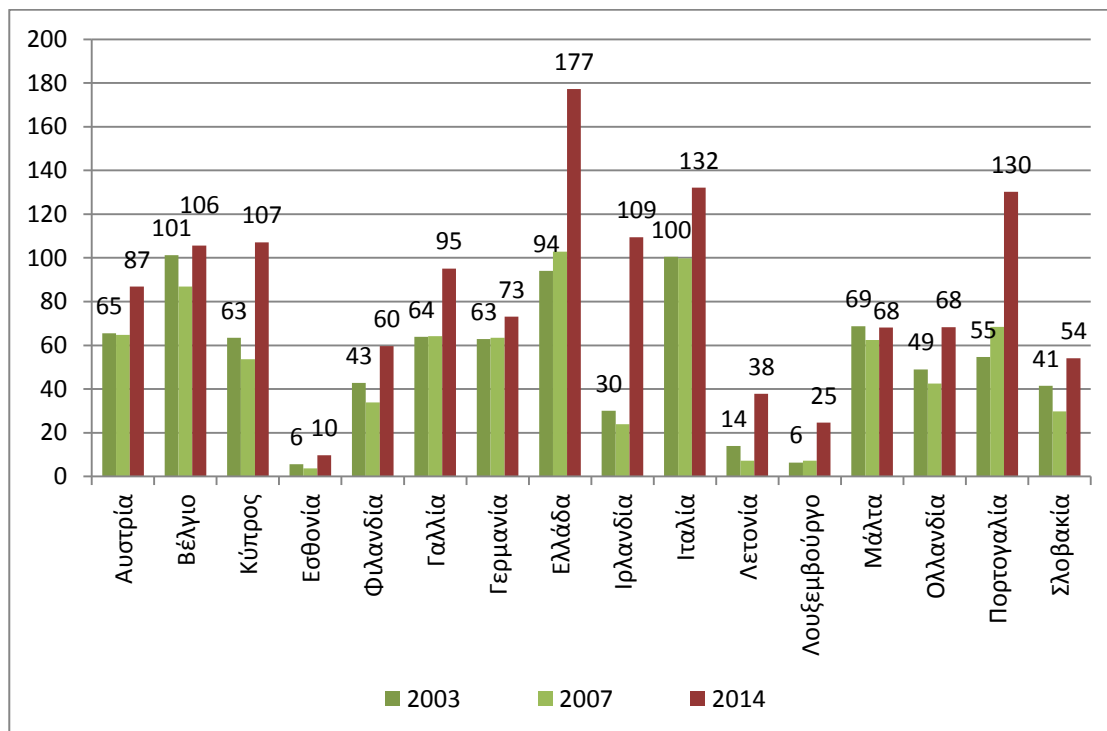
Πηγή: Διεθνές Νομισματικό Ταμείο, Απρίλιος 2015

**Διάγραμμα 2: Τα δημοσιονομικά ελλείμματα ως % του ΑΕΠ χωρών της Ευρωζώνης για την περίοδο 2003-2014**



Πηγή: Διεθνές Νομισματικό Ταμείο, Απρίλιος 2015

**Διάγραμμα 3: Οι δείκτες ακαθάριστου δημοσίου χρέους ως ποσοστό του ΑΕΠ των 16 χωρών της Ευρωζώνης για τα έτη 2003, 2009 και 2014**



Πηγή: Διεθνές Νομισματικό Ταμείο, Απρίλιος 2015

Στο πλαίσιο αυτό οι αγορές και οι διεθνείς επενδυτές διαμόρφωναν καθημερινά υψηλότερα τα επιτόκια δανεισμού για τις χώρες της Ευρωζώνης και ιδίως τις πλέον αδύναμες, περιφερειακές οικονομίες, όπως η Ελλάδα, η Πορτογαλία, η Ισπανία, η Ιταλία και η Ιρλανδία. Μέχρι και το 2009, τα spreads των δεκαετών κρατικών ομολόγων των κρατών-μελών της Ευρωζώνης έναντι των αντιστοίχων της Γερμανίας, παρέμεναν σε πολύ χαμηλά επίπεδα, πολύ κάτω των 200 μονάδων βάσης, που αποτελούσε και βασικό κριτήριο ένταξης στην Ευρωζώνη, ενώ τα spreads της Ελλάδας να φτάνουν έως και τις 2.900 μονάδες βάσης.

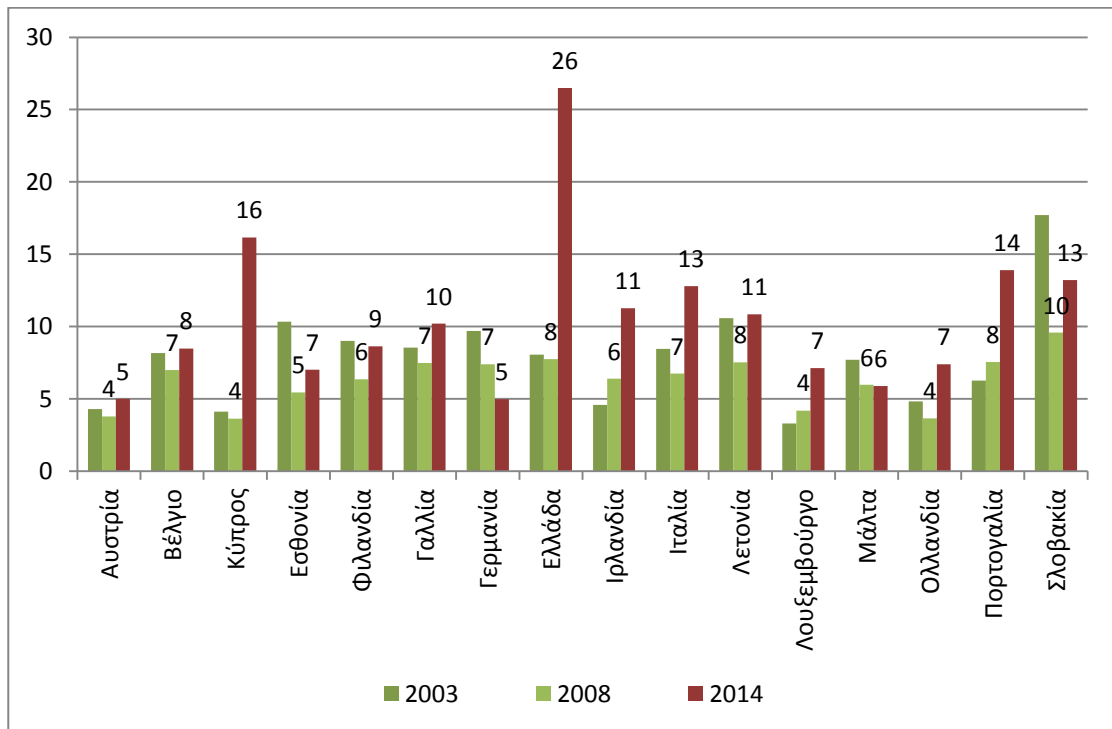
Ταυτόχρονα, ένα αυξανόμενος αριθμός κρατών-μελών δεν μπορούσε να δανειστεί από τις αγορές. Το ίδιο συνέβη και για τις επιχειρήσεις και τα πιστωτικά ιδρύματα. Αναμφίβολα, η παγκόσμια χρηματοπιστωτική κρίση, η κρίση χρέους στις αποκαλούμενες περιφερειακές οικονομίες της Ευρώπης, καθώς και η ύφεση επέδρασαν αρνητικά στα συνταξιοδοτικά συστήματα και στα συστήματα κοινωνικής ασφάλισης των οικονομιών. Όλα τα ανωτέρω στοιχεία προκάλεσαν



σημαντική μείωση της ρευστότητας στην Ευρωζώνη οδηγώντας σε μεγάλη ύφεση, υπό την απειλή βαθιάς και παρατεταμένης κρίσης.

Η κρίση χρέους στην Ευρωζώνη, που ξεκίνησε το 2010, οδήγησε στην υιοθέτηση πολιτικών λιτότητας σε πολλές ευρωπαϊκές χώρες. Η παρούσα μελέτη θα προσπαθήσει να εντοπίσει τη σχέση μεταξύ των μεταβολών στα μακροοικονομικά μεγέθη που προκλήθηκαν από τη δημοσιονομική λιτότητα και στις αντίστοιχες διακυμάνσεις στο τζίρο των επιχειρήσεων που δραστηριοποιούνται στον κλάδο των τυχερών παιγνίων, στην Ελλάδα και σε επιλεγμένες χώρες της Ευρωζώνης.

**Διάγραμμα 4: Οι δείκτες ανεργίας των 16 χωρών της Ευρωζώνης για τα έτη 2003, 2008 και 2014**



Πηγή: Διεθνές Νομισματικό Ταμείο, Απρίλιος 2015

### 2.3. Περιγραφή της Κρίσης στην Ελλάδα, με τη Χρήση Μικροοικονομικών και Μακροοικονομικών Μεταβλητών

Η ελληνική οικονομία από τα τέλη του 2008 εισήλθε σε ύφεση, λόγω των επιπτώσεων της παγκόσμιας χρηματοπιστωτικής κρίσης, ενώ εντός του 2014 για πρώτη φορά για τρία διαδοχικά τρίμηνα παρουσίασε θετικούς ρυθμούς ανάπτυξης, μετά από έξι χρόνια βαθείας ύφεσης.

Σύμφωνα με τα στοιχεία της Ελληνικής Στατιστικής Αρχής (ΕΛΣΤΑΤ), το ΑΕΠ του 2013 διαμορφώθηκε σε €182,1 δισ. (σε ονομαστικούς όρους) από €193,3 δισ. το 2012. Το ελληνικό ΑΕΠ έφτασε στο μέγιστο επίπεδο των τελευταίων 13 ετών, το 2008 οπότε και διαμορφώθηκε στα €233,3 δισ. Οι σωρευτικές απώλειες τα 6 χρόνια της ύφεσης έφτασαν τα €51,2 δισ. Όσον αφορά το κατά κεφαλήν ΑΕΠ του 2013 διαμορφώθηκε στα €12.354, επιστρέφοντας στα επίπεδα του 2001. Οι σωρευτικές απώλειες σε όρους κατά κεφαλήν εισοδήματος έφτασαν στα €5.020, σε σχέση με το 2008, οπότε και το κατά κεφαλή ΑΕΠ ήταν €17.374.

**Πίνακας 1: Βασικά Μεγέθη της Ελληνικής Οικονομίας και Προβλέψεις για το 2015 και 2016**

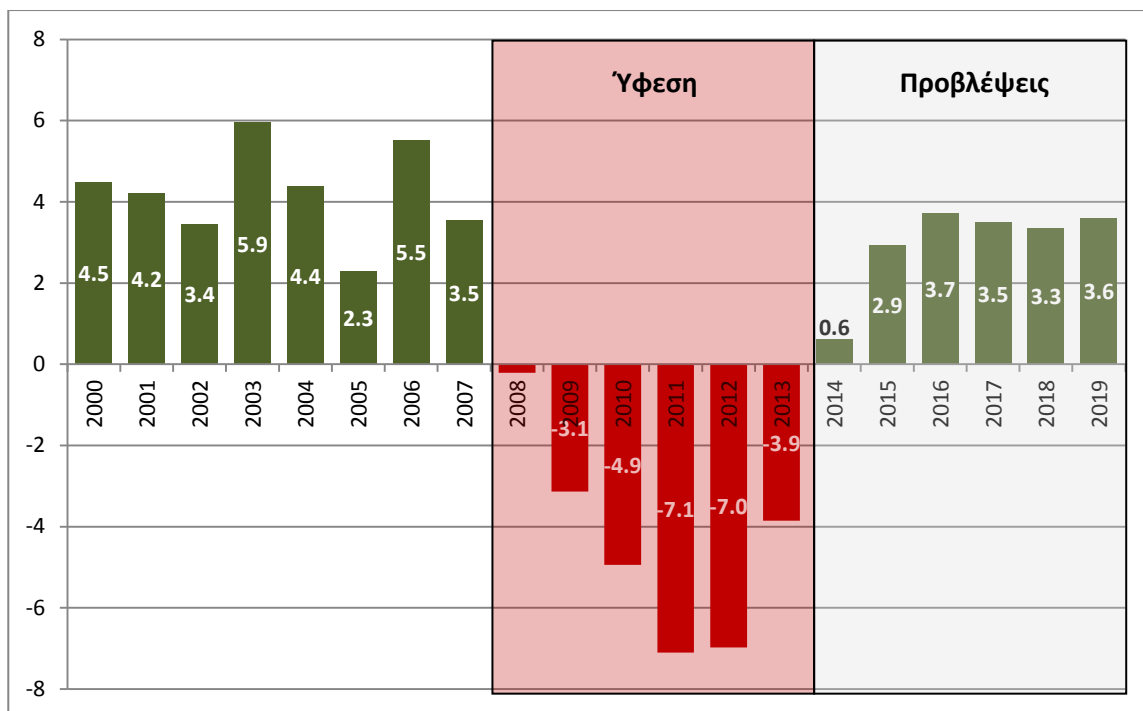
	2013		Ποσοστιαία μεταβολή μ.ο.						
	σε δισ. €	% ΑΕΠ	1995-2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
ΑΕΠ	182,4	100,0%	2,4	-8,9	-6,6	-3,9	1,0	2,5	3,6
Δείκτης ανεργίας			10,1	17,9	24,5	27,5	26,6	25,0	22,0
Αποπληθωριστής του ΑΕΠ			4,0	0,8	0,1	-2,3	-2,2	-0,2	0,9
Εναρμονισμένος δείκτης τιμών καταναλωτή			4,1	3,1	1,0	-0,9	-1,4	-0,3	0,7
Εμπορικό ισοζύγιο αγαθών			-14,8	-12,6	-10,9	-10,6	-11,3	-11,5	-11,2
Ισοζύγιο τρεχουσών συναλλαγών			-9,3	-10,5	-4,3	-2,3	-2,0	-1,5	-0,9
Ισοζύγιο γενικής κυβέρνησης			-	-10,1	-8,6	-12,2	-2,5	1,1	1,6
Πρωτογενές αποτέλεσμα Προϋπολογισμού			-	-6,1	-0,3	2,7	1,9	1,7	1,2
Συνολικό χρέος γενικής κυβέρνησης			-	171,3	156,9	174,9	176,3	170,2	159,2

Πηγή: Ευρωπαϊκή Επιτροπή, χειμερινές προβλέψεις 2014.

Σύμφωνα με τις προβλέψεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, ο ρυθμός ανάπτυξης για την ελληνική οικονομία το 2015 εκτιμάται στο 2,5% και αναμένεται να ενισχυθεί περαιτέρω το 2016, στο 3,6%. Εντούτοις, στην παρούσα συγκυρία η ανάκαμψη παραμένει εύθραυστη, λόγω της αβεβαιότητας που συνδέεται με τη διαδικασία διαπραγμάτευσης για τη νέα συμφωνία χρηματοδότησης της ελληνικής οικονομίας και τις πιέσεις ρευστότητας στο τραπεζικό σύστημα και την πραγματική οικονομία, δεδομένης της αβεβαιότητας και της αυξημένης πολιτικής αστάθειας.

Αναφορικά με τις εκτιμήσεις για τα υπόλοιπα μακροοικονομικά μεγέθη, το συνολικό έλλειμμα του προϋπολογισμού εκτιμάται στο 2,5% για το 2014, ενώ σύμφωνα με το πρόγραμμα προβλέπεται πλεονασματικό κατά 1,1% του ΑΕΠ το 2015 και 1,6% το 2016. Αντίστοιχα, υπάρχουν προβλέψεις για την αποκλιμάκωση του δημοσίου χρέους, το οποίο αναμένεται να διαμορφωθεί στο 176,3% του ΑΕΠ το 2014, στο 170,2% του ΑΕΠ το 2015, και στο 159,2% του ΑΕΠ, το 2016. Ταυτόχρονα προβλέπεται σταδιακή αποκλιμάκωση της ανεργίας στο 22% για το 2016.

**Διάγραμμα 5: Η εξέλιξη του ρυθμού ανάπτυξης της ελληνικής οικονομίας και του ποσοστού ανεργίας στην Ελλάδα, για την περίοδο 2000-2019<sup>1</sup>**



Πηγή: Διεθνές Νομισματικό Ταμείο

Από την εικόνα αυτή είναι κατανοητό ότι η Ελλάδα είναι μια χώρα με αυξημένο δημόσιο χρέος, που οδηγεί σε υψηλότερη φορολογική επιβάρυνση των πολιτών και των επιχειρήσεων, ενώ η ανεργία παραμένει σε υψηλά επίπεδα, ιδίως στις νεαρές ηλικίες. Το μίγμα αυτό συνθέτει ένα δυσμενές πλαίσιο για το διαθέσιμο εισόδημα.

Η παρατεταμένη ύφεση την περίοδο 2008-2013 οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στην εσωτερική υποτίμηση και στη μείωση των καταναλωτικών δαπανών, λόγω της μείωσης του διαθέσιμου εισοδήματος (μειώσεις μισθών και συντάξεων, αύξηση της φορολογίας). Την περίοδο 2010-2013, οι συνολικές μειώσεις των ονομαστικών αποδοχών ανά μισθωτό, διαμορφώθηκαν σε 16,3%. Σε τρέχουσες τιμές οι αποδοχές εργασίας μισθωτών και αυτοαπασχολούμενων την ίδια περίοδο μειώθηκαν κατά 41 δισ. ευρώ έναντι του επιπέδου των αποδοχών του 2009.

<sup>1</sup> Οι προβλέψεις από το 2014 έως το 2019 αφορούν στην έκθεση του Διεθνούς Νομισματικού Ταμείου, Ιούνιος 2014.

<http://www.imf.org/external/pubs/ft/scr/2014/cr14151.pdf>

Όμως, το διαθέσιμο εισόδημα, που προέρχεται από αμοιβές εργασίας μισθωτών μειώθηκε, περαιτέρω, εξαιτίας της αυξημένης άμεσης και έμμεσης φορολόγησης της μισθωτής εργασίας, κατά τη διάρκεια των τελευταίων τεσσάρων ετών, δηλαδή από τη μείωση των αποδοχών των 41 δισ. ευρώ, τα 37 δισ. ευρώ αφορούν τους μισθωτούς και τα 4 δισ. ευρώ αφορούν τους αυτοαπασχολούμενους (INE/ΓΣΕΕ, 2013). Απόρροια ήταν η σημαντική αύξηση της ανεργίας, η οποία συνέβαλε σημαντικά στη μείωση του διαθέσιμου εισοδήματος των νοικοκυριών.

Η Ελλάδα βιώνει μια κρίση πρωτοφανούς έντασης και διάρκειας. Σύμφωνα με τα επίσημα στοιχεία, στο τέλος του 2014 το Ακαθάριστο Εγχώριο Προϊόν (ΑΕΠ) σε πραγματικές τιμές θα είναι κατά 25% χαμηλότερο σε σχέση με το 2008. Βασική συνέπεια της ύφεσης είναι η ραγδαία πτώση της ζήτησης για εργασία, από την πλευρά της προσφοράς, δηλαδή των επιχειρήσεων, που οδήγησε σε μείωση των μισθών και της απασχόλησης. Η αύξηση της ανεργίας και η ταυτόχρονη μείωση των αμοιβών/μισθών συνετέλεσαν στη σημαντική μείωση των οικογενειακών εισοδημάτων, με αποτέλεσμα την περαιτέρω μείωση της εσωτερικής ζήτησης.

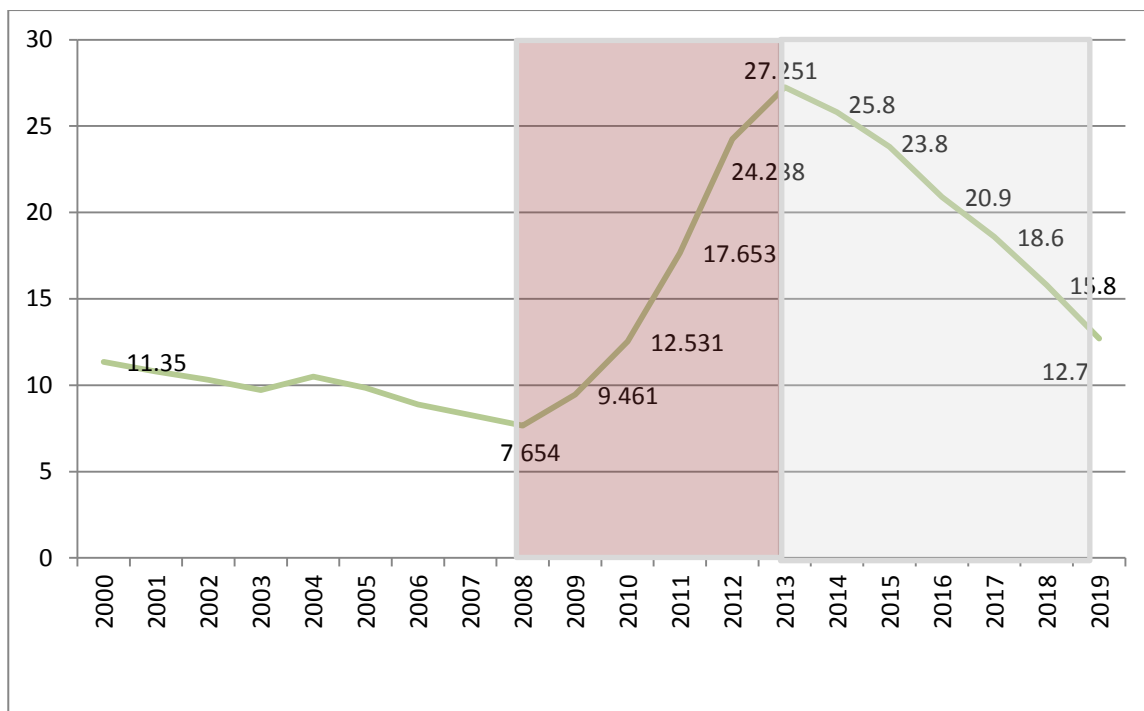
Η ανεργία όμως δεν οδηγεί αναγκαστικά στη φτώχεια: αυτό εξαρτάται από το καθεστώς απασχόλησης και από τις αμοιβές των άλλων μελών της οικογένειας, καθώς και από τα υπόλοιπα εισοδήματα (και κοινωνικά επιδόματα) του νοικοκυριού.

Σύμφωνα με τα επίσημα στοιχεία της ΕΛ.ΣΤΑΤ<sup>2</sup>, για την αγορά εργασίας, το εποχικά διορθωμένο ποσοστό ανεργίας το Μάρτιο του 2014 υποχώρησε οριακά στο 26,8% (1.274.843 άτομα), έναντι 27,2% τον αντίστοιχο μήνα του 2013. Το ποσοστό ανεργίας στους νέους ηλικίας 15-24 ετών διαμορφώνεται σε 58,3%. Τα ποσοστά ανεργίας το 2014 ακολουθούν πτωτική τάση, διαψεύδοντας προβλέψεις και εκτιμήσεις που εκτιμούσαν ότι θα ξεπεράσει ίσως και τα επίπεδα του 30%. Μάλιστα, σύμφωνα με τις εκτιμήσεις του ΔΝΤ, η πτωτική πορεία αναμένεται να συνεχιστεί σταδιακά, ενώ οι προβλέψεις για το 2015 είναι 23,8%, 18,6% το 2017 και 12,7%. το 2019.

---

<sup>2</sup>ΕΛ.ΣΤΑΤ. “Έρευνα Ανθρωπίνου Δυναμικού: Φεβρουάριος 2014”.

**Διάγραμμα 6: Η εξέλιξη του ποσοστού ανεργίας στην Ελλάδα, για την περίοδο 2000-2019<sup>3</sup>**



Πηγή: Διεθνές Νομισματικό Ταμείο

Η οικονομική κρίση συνέβαλλε σημαντικά στη διεύρυνση των ανισοτήτων και τη ραγδαία αύξηση των ποσοστών φτώχειας, ιδίως για τις ηλικίες άνω των 65 ετών. Βασική αιτία αποτελεί επίσης η αναποτελεσματικότητα που χαρακτηρίζει το σύστημα κοινωνικής ασφάλισης, με αποτέλεσμα, μεταξύ άλλων, οι άνθρωποι μεγάλης ηλικίας να επιδιώκουν την αύξηση του εισοδήματός τους, μέσω των τυχερών παιγνίων, όπως θα αναλυθεί και στη συνέχεια.

Οι δείκτες ανισότητας (gini coefficients) είναι παραδοσιακά υψηλοί στην Ελλάδα, συγκριτικά με τις υπόλοιπες ευρωπαϊκές χώρες. Σύμφωνα με επίσημα στοιχεία της Eurostat, ο δείκτης Gini coefficient, που εκφράζει τις εισοδηματικές ανισότητες για την Ελλάδα, σύμφωνα με τα στοιχεία της ΕΛ.ΣΤΑΤ αυξήθηκε από το 33,1 το 2009 στο 34,3 το 2012, ενώ ο κίνδυνος φτώχειας και κοινωνικού

<sup>3</sup> Οι προβλέψεις από το 2014 έως το 2019 αφορούν στην έκθεση του Διεθνούς Νομισματικού Ταμείου: IMF Country Report No. 14/151, Ιούνιος 2014.

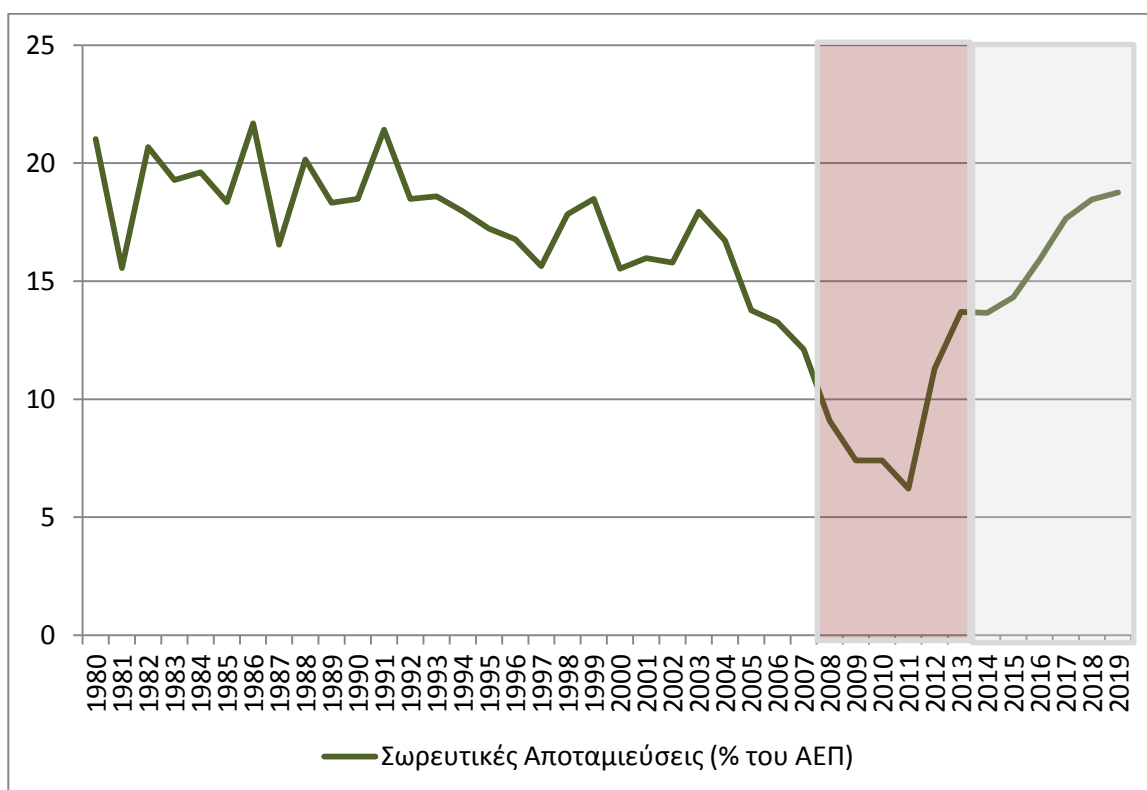
<http://www.imf.org/external/pubs/ft/scr/2014/cr14151.pdf>

αποκλεισμού είναι ο υψηλότερος μεταξύ των χωρών της ΕΕ-27 και ανέρχεται στο 34,6 το 2012.

Η μείωση των αποδοχών υπήρξε επίσης σημαντική. Σύμφωνα με τα στοιχεία της Τράπεζας της Ελλάδος, μέσα σε τέσσερα χρόνια (2009-2013) οι μέσες πραγματικές ακαθάριστες αποδοχές των μισθωτών (αφού αφαιρεθεί η επίδραση του πληθωρισμού) επέστρεψαν στα επίπεδα του 2000.

Στο Διάγραμμα 7 παρουσιάζεται η σταδιακή μείωση τόσο των αποταμιεύσεων από το 1990 όσο και η ραγδαία πτώση των συνολικών επενδύσεων ως % του ΑΕΠ από την έναρξη της κρίσης. Η Ελλάδα, από την είσοδό της στην Ευρωζώνη και την υιοθέτηση του κοινού ευρωπαϊκού νομίσματος, χαρακτηρίστηκε από μείωση ιδιωτικής αποταμίευσης και σταθερά αρνητική δημόσια αποταμίευση, με αποτέλεσμα τη δημιουργία δημοσιονομικών ελλειμμάτων.

**Διάγραμμα 7: Η εξέλιξη των συνολικών επενδύσεων και των αποταμιεύσεων ως % του ΑΕΠ στην Ελλάδα, 1980-2019**



Πηγή: Διεθνές Νομισματικό Ταμείο



Το υψηλό χρέος της ελληνικής οικονομίας σε μεγάλο βαθμό οφείλεται στα υψηλά και συνεχώς διευρυνόμενα ελλείμματα στα δύο ισοζύγια. Για την αποφυγή της οικονομικής κρίσης λόγω των δίδυμων ελλειμμάτων, θα έπρεπε να ληφθούν μέτρα για την αντιμετώπιση των ανισορροπιών αυτών. Άμεση συνέπεια ήταν η κατάρρευση της οικονομικής δραστηριότητας, λόγω της μείωσης της εσωτερικής ζήτησης, του εξορθολογισμού των κρατικών δαπανών και της αύξησης της φορολογίας για την αντιμετώπιση του ελλείμματος στον προϋπολογισμό και τη διαχείριση του δημοσίου χρέους.

Στη συνέχεια θα δούμε πως όλες οι παραπάνω μεταβολές επηρέασαν την αγορά των τυχερών παιγνίων και την συμπεριφορά των παικτών.



### 3. Η Αγορά των Τυχερών Παιγνίων

#### 3.1. Εισαγωγή

Τα παίγνια διακρίνονται σε τεχνικά-ψυχαγωγικά, αυτά δηλαδή που παίζονται για διασκέδαση χωρίς να χάνει ή να κερδίζει κανείς χρήματα και σε τυχερά.

**Τυχερά παίγνια** ορίζονται τα παίγνια για το οποία το αποτέλεσμα εξαρτάται τουλάχιστον εν μέρει από την τύχη και αποδίδουν στον παίκτη οικονομικό όφελος. Προκειμένου ένα παίγνιο να χαρακτηριστεί ως τυχερό πρέπει να συντρέχουν σωρευτικά οι εξής προϋποθέσεις:

- Να υφίσταται, έστω και εν μέρει, επιρροή της τύχης στο αποτέλεσμα του παιγνίου.
- Να υφίσταται οικονομική διακινδύνευση<sup>4</sup> (wager ή bet), που ως τέτοια νοείται η επιλογή του παίκτη να αναλάβει τον κίνδυνο επένδυσης στο αποτέλεσμα του παιγνίου, οποιουδήποτε χρηματικού ποσού ή άλλου περιουσιακού στοιχείου, ανεξάρτητα από το ύψος της αξίας του στοιχείου αυτού, προκειμένου να επιδιώξει άμεσα ή έμμεσα οικονομικό όφελος από το αποτέλεσμα διεξαγωγής του παιγνίου.

Τα τυχερά παίγνια στηρίζονται στο νόμο της πιθανοτήτων και καθοριστικό ρόλο στο αποτέλεσμα παίζει η τύχη. Η τυχαιότητα μπορεί να προκληθεί είτε με τη χρήση γεννήτριας τυχαίων αριθμών (Random Number Generator - RNG) ή με άλλο μηχανικό τρόπο, είτε με κλήρωση που πραγματοποιείται με φυσικό τρόπο.

Χαρακτηριστικά τυχερά παίγνια είναι τα λαχεία, τα αριθμολαχεία, το στοίχημα, τα παίγνια τύπου καζίνο (π.χ. ρουλέτα, πόκερ, μπλακ τζακ) κ.λπ.

**Τεχνικά-ψυχαγωγικά παίγνια** ορίζονται τα παίγνια για το οποία το αποτέλεσμα εξαρτάται αποκλειστικά ή κατά κύριο λόγο από την τεχνική ή πνευματική ικανότητα του παίκτη και διενεργούνται σε δημόσιο χώρο αποκλειστικά για ψυχαγωγικούς σκοπούς, χωρίς να επιτρέπεται για το αποτέλεσμα αυτών να

---

<sup>4</sup> Στην έννοια της οικονομικής διακινδύνευσης περιλαμβάνεται και η συμμετοχή σε διεξαγωγή τυχερού παιγνίου που παρέχεται δωρεάν (bonus, free bets κ.λπ.) και συνδέεται με οικονομική διακινδύνευση χρηματικού ποσού ή άλλου περιουσιακού στοιχείου, η οποία προηγήθηκε ή/και ακολουθεί.

συνομολογηθεί στοίχημα μεταξύ οποιωνδήποτε προσώπων ή να αποδοθεί οποιασδήποτε μορφής οικονομικό όφελος στον παίκτη. Τα τεχνικά-ψυχαγωγικά παίγνια, απαγορεύεται να διαθέτουν σύστημα υπολογισμού, καταγραφής και απόδοσης οικονομικού οφέλους στον παίκτη.

### 3.2. Η Παγκόσμια Αγορά Τυχερών Παιγνίων

Η βιομηχανία των τυχερών παιγνίων αναπτύσσεται ραγδαία, σε παγκόσμιο επίπεδο, από το δεύτερο μισό του 20ού αιώνα μέχρι σήμερα. Εντούτοις, η πρόσφατη χρηματοπιστωτική κρίση και η κρίση χρέους, φαίνεται να έχει ανακόψει τη δυναμική της σε αρκετές χώρες και ιδίως στην Ε.Ε. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι η ραγδαία αύξηση που παρουσίαζαν πριν την κρίση, όπως φαίνεται από τα δεδομένα που θα εξετάσουμε στη συνέχεια, ανακόπηκε, εντούτοις, σε μικρότερο βαθμό σε σχέση με το διαθέσιμο εισόδημα.

Η παγκόσμια αγορά τυχερών παιγνίων προσφέρει δύο βασικές κατηγορίες παιγνίων, με βάση τον τρόπο που προσφέρονται στους καταναλωτές - παίκτες: στα offline και στα online.

- Offline είναι αυτά που παίζονται σε παραδοσιακά outlets (καζίνο, πρακτορεία κ.λπ.) και απαιτούν την φυσική παρουσία του παίκτη.
- Online είναι τα τυχερά παιχνίδια που παίζονται μέσω διαδικτύου, digital tv, smartphones, mobile κ.λπ.

Σε μεγάλο κομμάτι της επιστημονικής βιβλιογραφίας, με βάση τον τρόπο που προσφέρονται στους παίκτες, τα παίγνια διαχωρίζονται επίσης σε δύο βασικές ομάδες, σε εκείνα που διεξάγονται με **“επίγειο τρόπο”** (land based), όπου προϋποτίθεται η φυσική παρουσία του παίκτη, και σε εκείνα που διενεργούνται **“εξ αποστάσεως”** (remote), χωρίς τη φυσική παρουσία του παίκτη, με τη χρήση του διαδικτύου και των τηλεπικοινωνιακών ή/και ραδιοηλεκτρονικών συστημάτων.

Επίσης, στην αγορά παιγνίων τελευταία, αναπτύσσεται και παρέχεται μια νέα κατηγορία παιγνίων που ονομάζεται social gaming. Το social gaming αναπτύσσεται μέσω των portals κοινωνικής δικτύωσης (π.χ. Facebook). Περιλαμβάνει μια ευρεία γκάμα παιγνίων που αποτελείται από τα arcade social games (απλά παιχνίδια), τα role playing games (που απαιτούν εξοικείωση και γνώση) και τα games of chance (όπως πόκερ, κίνο κ.λπ.).

Με συντηρητικές εκτιμήσεις η παγκόσμια βιομηχανία των τυχερών παιγνίων παρουσιάζει μεικτά κέρδη<sup>5</sup> (GGR) άνω των 300 δις. ευρώ ετησίως. Εκτιμάται ότι το 95% των μεικτών κερδών προέρχονται από τα offline παιχνίδια, αφού το ποσοστό διείσδυσης αλλά και τα ποσά που παίζονται στο Internet είναι χαμηλότερα. Παρατηρείται όμως ότι τα διαδικτυακά μέσα στην αγορά παιγνίων αναπτύσσονται με πολύ ταχείς ρυθμούς, διεκδικώντας μερίδιο αλλά και αυξάνοντας το συνολικό τζίρο των τυχερών παιγνίων.

Στις περισσότερες χώρες του κόσμου, προσφέρεται μεγάλη ποικιλία τυχερών παιγνίων, αθλητικών ή αριθμολαχείων, τύχης ή δεξιάτητας, με αμοιβαία ή προκαθορισμένα κέρδη. Τα παίγνια προσφέρονται συνήθως με την ευθύνη και υπό την εποπτεία του κράτους, μέρος δε των εσόδων χρηματοδοτεί δράσεις που σχετίζονται με αθλητικούς, πολιτιστικούς και φιλανθρωπικούς σκοπούς.

Σύμφωνα με την έκδοση της Ernst & Young (Market Overview “The 2011 global gaming bulletin”), πριν την παγκόσμια ύφεση του 2008, η διεθνής αγορά των τυχερών παιγνίων παρουσίαζε συνεχή ανάπτυξη. Από το 2004 έως το 2008, τα μικτά κέρδη (GGR) αυξήθηκαν κατά 24% και ανήλθαν κατά το έτος αυτό, σε 358 δισεκατομμύρια δολάρια Η.Π.Α. Η ύφεση και οι αδυναμίες στην ανάκαμψη σε πολλές χώρες, εκτός της Ευρώπης, μείωσε ή και μηδένισε το ρυθμό ανάπτυξης στις περισσότερες αγορές παιγνίων. Στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής, επί παραδείγματι, παρά την επέκταση των δραστηριοτήτων των περιφερειακών της αγορών, τα μικτά κέρδη των καζίνο αυξήθηκαν μόνο 1% μεταξύ 2009 και 2010, φθάνοντας τα 31 δισεκατομμύρια δολάρια Η.Π.Α. Αξιοσημείωτη εξαίρεση αποτελεί το Μακάο (Λαϊκή Δημοκρατία της Κίνας), η ταχύτερα αναπτυσσόμενη αγορά παγκοσμίως, τα μικτά κέρδη της οποίας σημείωσαν άνοδο 58% μεταξύ 2009 και 2010 φθάνοντας τα 23,4 δισεκατομμύρια δολάρια Η.Π.Α.

Σύμφωνα με την Remote Gaming Association (RGA), παγκοσμίως το 90-95% των μικτών κερδών (GGR), προέρχεται από τα τυχερά παίγνια που διεξάγονται με επίγειο τρόπο (land based), επιβεβαιώνοντας την παραπάνω εκτίμηση. Εντούτοις, παρά το γεγονός ότι τα εξ αποστάσεως διεξαγόμενα τυχερά παίγνια έχουν μέχρι σήμερα πολύ μικρό μερίδιο αγοράς, συνιστούν έναν από τους

---

<sup>5</sup> Το μικτό κέρδος (GGR ή GGY): Είναι το ποσόν που προκύπτει εάν αφαιρεθούν από τα συνολικά ποσά στοιχημάτων τα κέρδη των παικτών, συμπεριλαμβανομένων όμως των μπόνους, και είναι τεχνικά γνωστό ως Μικτό Κέρδος ή Ακαθάριστα Έσοδα (Gross Gaming Revenues ή Gross Gaming Yield).

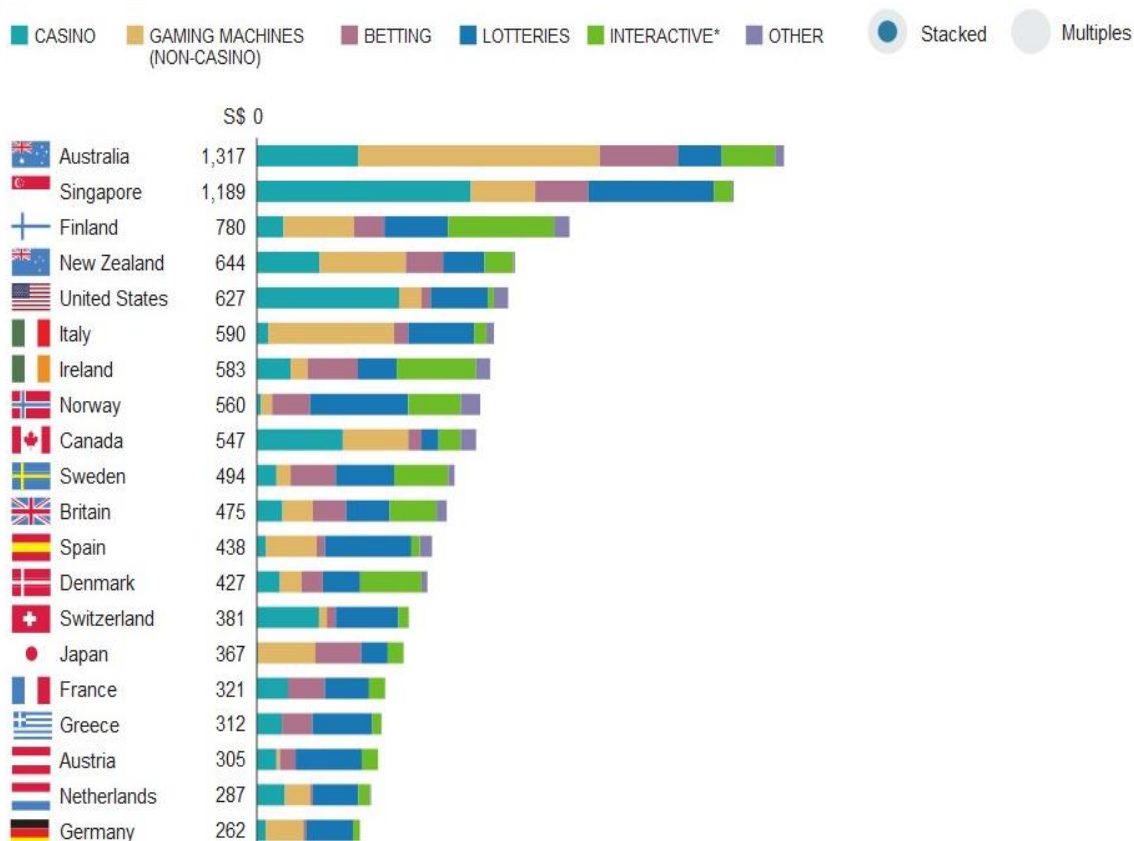
ταχύτερα αναπτυσσόμενους κλάδους, παγκοσμίως. Το γεγονός αυτό συνιστά ότι μελλοντικά οι παίκτες θα πρέπει να συμμετάσχουν στην ηλεκτρονική αγορά. Σύμφωνα με την RGA, τα μικτά κέρδη (GGR) των τυχερών παιγνίων που διεξάγονται εξ αποστάσεως, άγγιξαν το 2010 τα 30 δις δολάρια Η.Π.Α., παρουσιάζοντας αύξηση 13% σε σχέση με το 2009.

Στο Διάγραμμα 8 που ακολουθεί παρουσιάζονται οι δαπάνες ανά ενήλικο για το έτος 2013 ανά χώρα, καθώς και η διάρθρωση των απωλειών ανά πάροχο, μεταξύ των καζίνο, των “τυχερών” μηχανών (πλην καζίνο), του στοιχηματικού τζόγου, των λαχείων, των διαδραστικών παιγνίων και άλλων. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειωθεί ότι οι δαπάνες αυτές αποτελούν τα μέσα έξοδα των τυχερών παιχνιδιών ανά ενήλικα (average spend on gambling).

Όπως φαίνεται στο γράφημα, τις περισσότερες δαπάνες ανά ενήλικα παρουσιάζει η Αυστραλία, στην 1<sup>η</sup> θέση, ακολουθεί η Σιγκαπούρη στη δεύτερη, η Φινλανδία στην τρίτη, η Νέα Ζηλανδία στην 4<sup>η</sup> θέση και η πρώτη πεντάδα κλείνει με τις Η.Π.Α. Οι απώλειες ανά ενήλικα είναι αντίστοιχα, \$1.317, \$1.189, \$780, \$644 και \$627 για τις ανωτέρω χώρες.

Η Ελλάδα στον συγκεκριμένο δείκτη φαίνεται να βρίσκεται στην (υψηλή) 17<sup>η</sup> θέση παγκοσμίως με τις μέσες «απώλειες» να φτάνουν στα \$312, και δεδομένης της βαθειάς ύφεσης που έχει βιώσει η χώρα την τελευταία πενταετία.

**Διάγραμμα 8: Οι δαπάνες ανά ενήλικο για το έτος 2013 ανά χώρα, καθώς και η διάρθρωση των απωλειών ανά πάροχο.**

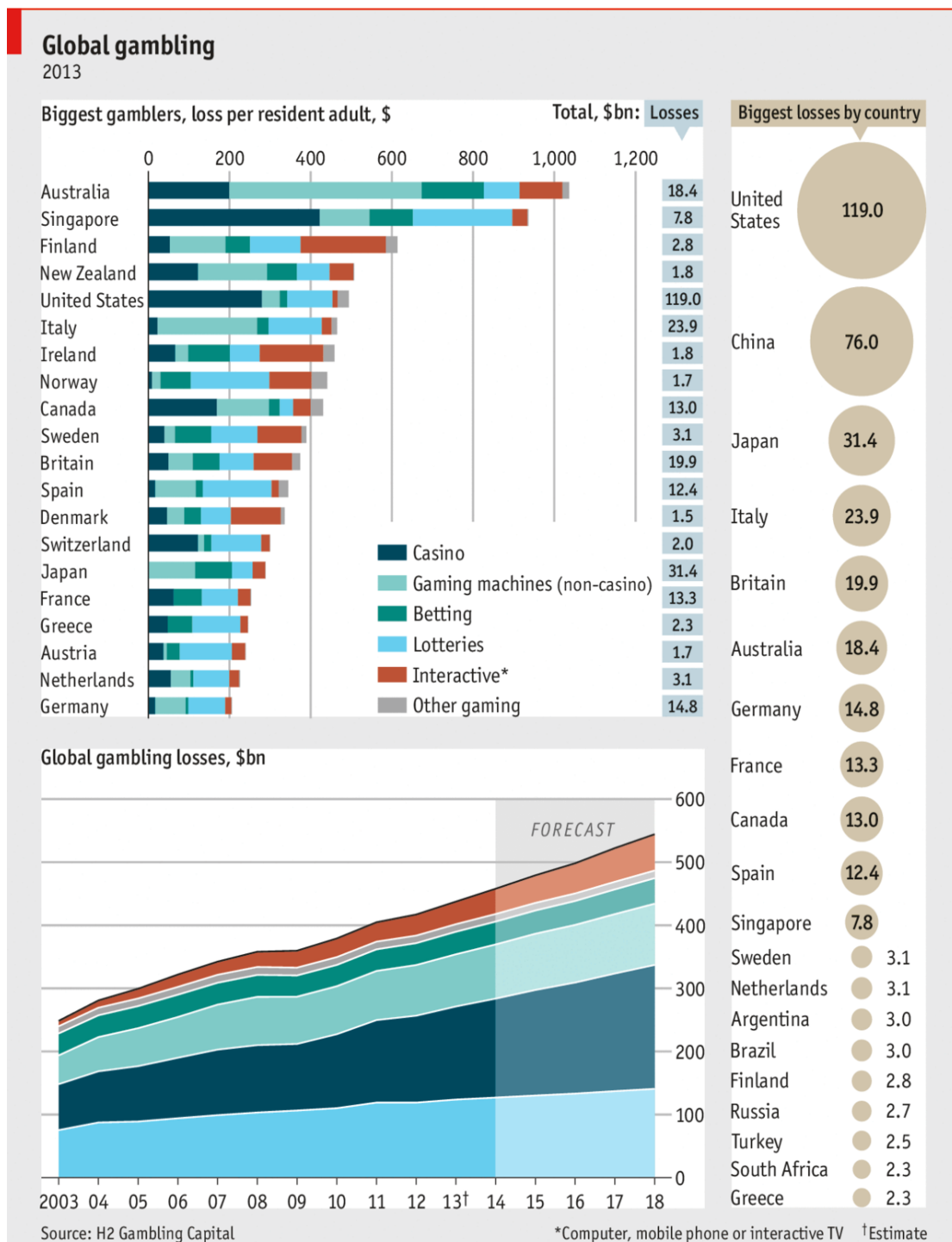


Η παγκόσμια βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών, σημείωσε ακαθάριστα κέρδη (συνολικό τζίρο μείον αποπληρωμές, εξαιρουμένων των εξόδων) ύψους περίπου \$440 δις δολάρια το 2013. Η Αμερική παραμένει η μεγαλύτερη αγορά του κόσμου, αν και το παγκόσμιο μερίδιο της μειώθηκε κατά σχεδόν από το 33% στο 25% την τελευταία δεκαετία. Κατά την ίδια περίοδο, η Κίνα έχει βρεθεί από την δέκατη στην δεύτερη θέση στον κόσμο. Σύμφωνα με την εκτίμηση της H2GC η Κίνα αναμένεται να είναι η μεγαλύτερη αγορά τυχερών παιχνιδιών παγκοσμίως, έως το 2020, δεδομένου ότι αποτελεί και την πλέον πολυπληθή χώρα στον πλανήτη, με το κατά κεφαλήν εισόδημα να παρουσιάζει ανάπτυξη υπερδιπλάσια σε σχέση με τον υπόλοιπο αναπτυσσόμενο κόσμο.

Τα πιο αναλυτικά δεδομένα τα οποία απεικονίζονται στο διάγραμμα 9 που ακολουθεί, αντλήθηκαν από τον Economist.com και δείχνουν την παγκόσμια αγορά τυχερών παιχνιδιών, με την Ελλάδα να «χάνει» \$2,3 δις το 2013.



## Διάγραμμα 9: Στατιστικά στοιχεία για την παγκόσμια αγορά τυχερών παιχνιδιών



Πηγή: Economist.com

Η κατάσταση στον κλάδο των τυχερών παιχνιδιών σε παγκόσμια κλίμακα δίνει έμφαση στους βασικούς παράγοντες που θα βάλουν τον κλάδο των τυχερών παιχνιδιών σε νέα υψηλά, μετά την κάμψη που παρουσιάστηκε από το ξέσπασμα της κρίσης. Τα τρία κύρια ζητήματα που αξίζουν την προσοχή και την διερεύνηση αφορούν:

- στα έσοδα από τις αγορές τυχερών παιχνιδιών για μεγάλο μέρος των παικτών,
- τις παροχές προς τους παίκτες και
- τα κέρδη που προσφέρονται.

Σύμφωνα με τα στατιστικά δεδομένα, τα παγκόσμια έσοδα του καζίνο για το 2014 ανήλθαν σε \$423 δις. Τα στοιχεία δείχνουν ότι σχηματίστηκαν το 35% του προαναφερόμενου ποσού των \$ 423 δις ή \$ 146 δις. Η λοταρία κατάφερε να δημιουργήσει τζίρο \$121 δις, ενώ οι on-line δραστηριότητες τυχερών παιχνιδιών που διαμόρφωσαν το 9% των συνολικών εσόδων.

### 3.3. Η Αγορά Τυχερών Παιχνιδιών στην Ελλάδα<sup>6</sup>

Η ρυθμιζόμενη αγορά των τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα διευρύνθηκε, κυρίως, την περίοδο 1990-1997, με την εισαγωγή νέων παιγνίων από τον ΟΠΑΠ, αφού στο μόνο μέχρι τότε παιχνίδι του, το ΠΡΟ-ΠΟ, προστέθηκαν και τα ΛΟΤΤΟ, ΠΡΟΤΟ, ΠΡΟΠΟ-ΓΚΟΛ και ΤΖΟΚΕΡ, με την κυκλοφορία του στιγμιαίου κρατικού λαχείου (του γνωστού ως «Ξυστό») και με την ίδρυση νέων επιχειρήσεων καζίνων, καθώς στα ήδη υπάρχοντα υπό κρατικό έλεγχο καζίνο (Πάρνηθας, Ρόδου και Κέρκυρας), προστέθηκαν τα έτη 1995 έως 1997 και τα ιδιωτικά καζίνο Χαλκιδικής, Λουτρακίου, Θράκης, Θεσσαλονίκης, Αχαΐας και Αιγαίου.

Νέα ώθηση στην αγορά, την περίοδο 2000-2003, έδωσαν τα παίγνια ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ και ΚΙΝΟ, που μαζί με τα SUPER 3 και EXTRA 5, άρχισαν να παρέχονται από την ανώνυμη εταιρεία, πλέον, ΟΠΑΠ Α.Ε.

Η παραπάνω εξέλιξη στην αγορά τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα, είχε ως αποτέλεσμα μια σταθερή αύξηση του κύκλου εργασιών τυχερών παιγνίων για μία δεκαετία, μέχρι το έτος 2009. Στη συνέχεια, ο κύκλος εργασιών τυχερών παιγνίων υπέστη μείωση λόγω της σοβαρής κρίσης που πλήττει την ελληνική οικονομία.

Στην Ελλάδα σήμερα, η εποπτεία των φορέων-εταιριών παροχής υπηρεσιών διεξαγωγής τυχερών παιγνίων υπάγεται στην Επιτροπή Ελέγχου και Εποπτείας Παιγνίων (ΕΕΕΠ), η οποία είναι μια ανεξάρτητη διοικητική Αρχή, επιφορτισμένη με τα ζητήματα ρύθμισης της αγοράς τυχερών παιγνίων στη χώρα μας. Οι υπηρεσίες παρέχονται από τους παρακάτω φορείς: τον Οργανισμό Προγνωστικών Αγώνων Ποδοσφαίρου, ανώνυμη εταιρία. (ΟΠΑΠ ΑΕ), που διαχειρίζεται το μεγαλύτερο μερίδιο στην ελληνική αγορά προσφέροντας αμοιβαία και προκαθορισμένα αριθμολαχεία και παίγνια αθλητικού στοιχήματος.

Επιπλέον, η Διεύθυνση Κρατικών Λαχείων του υπουργείου Οικονομικών που μέχρι πρόσφατα είχε τη διοργάνωση των κρατικών λαχείων (στιγμιαία και μη), τα οποία πλέον έχει αναλάβει για 12 χρόνια η Ελληνικά Λαχεία. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι η μετοχική σύνθεση της Ελληνικά Λαχεία ΑΕ, αυτή είναι 67% στον ΟΠΑΠ, και από 12,5% στις Intralot και Scientific Games, αντίστοιχα). Την

---

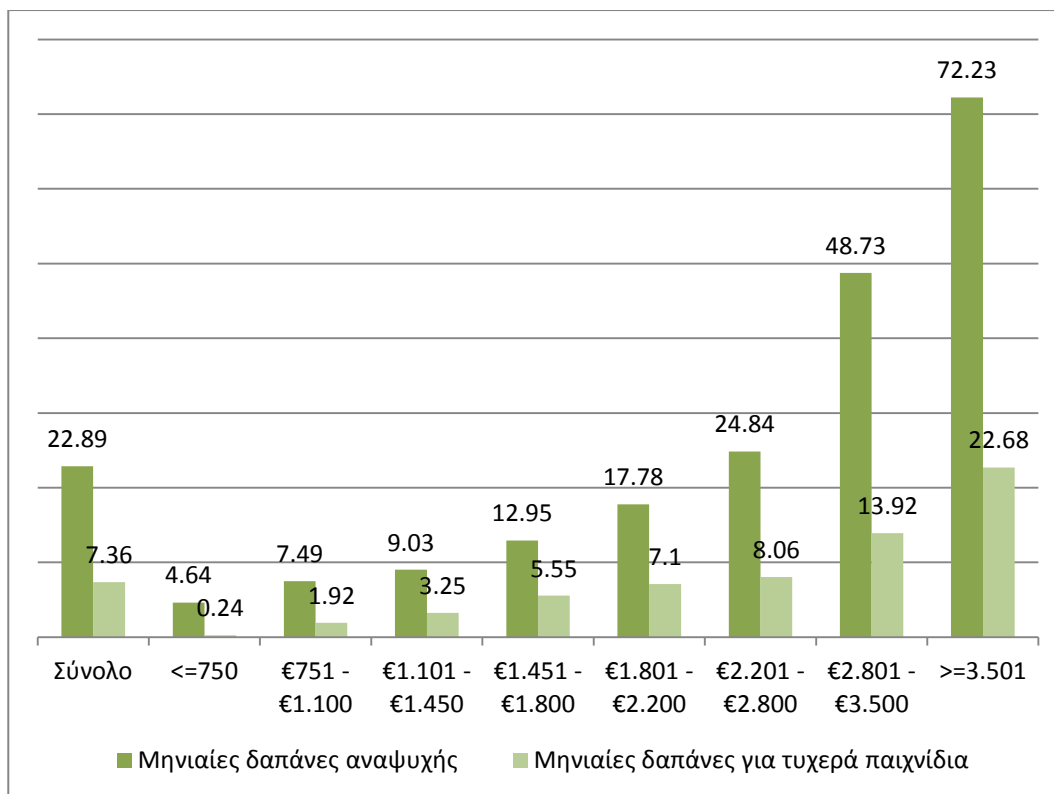
<sup>6</sup> Τα στοιχεία σχετικά με το θεσμικό πλαίσιο και την περιγραφή της αγοράς έχουν αντληθεί από την Επιτροπή Ελέγχου και Εποπτείας Παιγνίων

ανώνυμη εταιρεία Οργανισμός Διεξαγωγής Ιπποδρομιών Ελλάδος (ΟΔΙΕ ΑΕ), η οποία διαχειρίζεται το αμοιβαίο ιπποδρομιακό στοίχημα. Τέλος υπάρχουν 9 επιχειρήσεις καζίνο και 24 εταιρείες παροχής υπηρεσιών τυχερών παιγνίων μέσω του Διαδικτύου (On-Line Gaming).

Η συμβολή της αγοράς τυχερών παιγνίων στο ελληνικό ΑΕΠ, εκτιμάται ότι θα είναι η έβδομη μεγαλύτερη στην Ευρώπη, καθώς τα έσοδα από τυχερά παιχνίδια αναμένεται να ανέλθουν στο 0,92% του ΑΕΠ για το 2013, σύμφωνα με τα στοιχεία της ΕΛ.ΣΤΑΤ. Οι μηνιαίες δαπάνες των ελληνικών νοικοκυριών για αναψυχή και τυχερά παιχνίδια, για το 2013, σύμφωνα με τα στοιχεία της ΕΛ.ΣΤΑΤ παρουσιάζονται στο Διάγραμμα 10.

Το μερίδιο των μηνιαίων δαπανών των Ελλήνων σε τυχερά παίγνια αναλογεί στο 32% των δαπανών για αναψυχή και πολιτισμό. Το μέγεθος αυτό μάλιστα δεν φαίνεται να αλλάζει στις ομάδες πληθυσμού με μεγαλύτερα ποσά μηνιαίων δαπανών. Στη μηνιαία δαπάνη περιλαμβάνονται όλες οι κατηγορίες τυχερών παιγνίων: Προ-Πο, ΛΟΤΤΟ, ΠΡΟΤΟ, Τζόκερ, στοίχημα, ξυστό, λαχεία, χαρτοπαίγνια, καζίνο, μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών κ.τ.λ.

**Διάγραμμα 10: Μηνιαίες Δαπάνες Νοικοκυριών για Αναψυχή και Τυχερά Παιχνίδια, 2013**



Πηγή: ΕΛ.ΣΤΑΤ

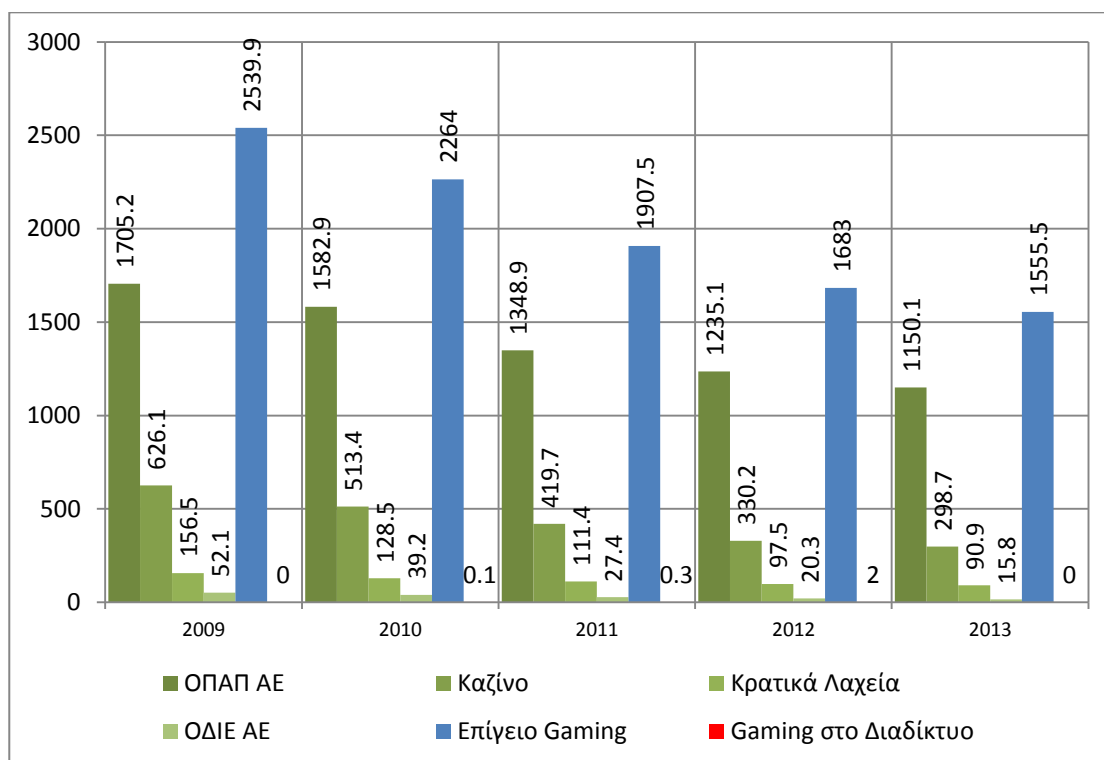
Ακόμα, σύμφωνα με στοιχεία της Επιτροπής Εποπτείας και Ελέγχου Παιγνίων που περιλαμβάνονται στην Έκθεση Πεπραγμένων για το 2013, ο κύκλος εργασιών τυχερών παιχνιδιών (total gambling turnover) το 2013 διαμορφώθηκε στα 5.495 δισ. ευρώ, έναντι 8,739 δισ. ευρώ το 2009. Με τον ίδιο τρόπο, κατά τη συγκεκριμένη περίοδο, έχουμε μείωση και στα έσοδα -μείον τα κέρδη των νικητών-, το λεγόμενο GGR.

Η υποχώρηση οδηγεί σε GGR 1,555 δισ. ευρώ έναντι 2,539 δισ. ευρώ το 2009, άρα μείωση σε ποσοστό 38,7%. Η Ελλάδα αποτελεί την έκτη μεγαλύτερη αγορά τυχερών παιχνιδιών στην Ευρώπη των 28 χωρών, σύμφωνα με τα δεδομένα για το 2013, αποδεικνύοντας μια γενική τάση των Ελλήνων για τον τζόγο. Ενδεχομένως, το γεγονός να συνδέεται με την κρίση και την ύφεση των τελευταίων ετών και την ανάγκη των παικτών για πίστη σε μια διέξοδο από την οικονομική ασφυξία.

Τη μεγαλύτερη μείωση παρουσίασε το ιπποδρομιακό στοίχημα, με μέσο ετήσιο ρυθμό μείωσης (-)25,8% βάσει του GGR, ενώ ακολούθησαν τα καζίνα, με μέσο ετήσιο ρυθμό μείωσης (-)16,9%. Το ίδιο διάστημα το ΑΕΠ της χώρας παρουσιάζει μείωση με ΜΕΡΜ 6%, ενώ η ανεργία αυξήθηκε με ΜΕΡΜ 30%.

Παρά τη σημαντική μείωση, η Ελλάδα βρίσκεται πάνω από τον μέσο όρο στον κλάδο τυχερών παιγνίων, συγκριτικά με τις άλλες χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης (δαπάνη ως % του ΑΕΠ, ως ποσοστό δαπάνης σε ψυχαγωγία) και το 2013 κατατάσσεται 6η μεγαλύτερη στην αγορά τυχερών παιγνίων στην ΕΕ. Σε αυτό συντελεί το υψηλό ποσοστό τακτικής χρήσης του Διαδικτύου από το σπίτι στις ηλικίες 24-45 ετών (70%-81,4%) που είναι στο αναπτυξιακό στόχαστρο του κλάδου.

**Διάγραμμα 11: Καταγραφή GGR στην Ελλάδα για την περίοδο 2009-2013, ανά φορέα**



Πηγή: Επιτροπής Ελέγχου και Εποπτείας Παιγνίων

Η κατανάλωση ανά ενήλικο το 2013 ήταν ελαφρώς χαμηλότερη έναντι του μέσου όρου των χωρών της Ε.Ε., με 177 ευρώ ετησίως, σύμφωνα με την Η2. Τα συνολικά στοιχεία, δείχνουν ότι η αγορά τυχερών παιχνιδιών ακολουθεί συνεχή πτώση από το 2008 έως και το 2014, αποτελώντας τουλάχιστον βάση για το επιχείρημα της οικονομικής θεωρίας, ότι σε περιόδους κρίσεων και ύφεσης αυξάνονται οι δαπάνες για τυχερά παιχνίδια.

Ταυτόχρονα, μια μεροληψία ενδέχεται επίσης να αποτελεί το γεγονός ότι πολλοί παίκτες μπορεί να επιλέγουν τη συμμετοχή σε παράνομα παίγνια στη διαδικτυακή αγορά. Στην Ελλάδα εκτιμάται ότι ο παράνομος επίγειος τζόγος («φρουτάκια», λέσχεις κ.ά.) ανέρχεται περίπου στο ύψος του νόμιμου, δηλαδή GGR 1,56 δισ. και με κύκλο εργασιών 5,5 δισ.

Όσον αφορά τα μεγέθη, η Ελλάδα αποτελεί μια από τις μεγαλύτερες αγορές τυχερών παιχνιδιών εντός της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Το ζητούμενο είναι εάν η εξαιρετική διάρκεια της ύφεσης στην ελληνική οικονομία ενέτεινε τη ζήτηση για τυχερά παιχνίδια ή η μείωση του εισοδήματος οδηγεί σε μείωση της ζήτησης.

Σύμφωνα με στοιχεία των οικονομικών εκθέσεων της ΟΠΑΠ ΑΕ. για το 2013, τα ακαθάριστα έσοδα τυχερών παιχνιδιών (το καλούμενο ως GGR, δηλαδή τα έσοδα μείον τα κέρδη των νικητών) εκτιμήθηκε σε €1,15 δισεκατομμύρια, με την Ελλάδα να καταλαμβάνει την 9η θέση μεταξύ των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Σημειώνεται ότι για το συγκεκριμένο διάστημα, δεν αθροίζονται τα αντίστοιχα ακαθάριστα έσοδα (GGR), των παροχών τυχερών παιγνίων μέσω διαδικτύου (δηλαδή των 24 εταιρειών που έχουν υπαχθεί στο μεταβατικό καθεστώς), δεδομένου ότι δεν υπάρχουν διαθέσιμα στοιχεία.

Τα στοιχεία για τη συγκεκριμένη περίοδο αφορούν στη ρυθμιζόμενη αγορά, ήτοι στον ΟΠΑΠ, τον ΟΔΙΕ, τη Διεύθυνση Κρατικών Λαχείων και τα καζίνο. Σύμφωνα με τα στοιχεία, η ΟΠΑΠ ΑΕ κατέχει το 69% των καθαρών εσόδων, με βασικά τυχερά παίγνια τα παιχνίδια “ΚΙΝΟ” και “Πάμε Στοίχημα”, με τα κρατικά λαχεία να κατέχουν μερίδιο 6% των καθαρών εσόδων. Η αγορά τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα εκτιμάται σε 1,55 δισ. ευρώ το 2013 βάσει ακαθάριστων εσόδων (Gross Gaming Revenue ή GGR), δηλαδή το ποσό που προκύπτει αν από τα συνολικά έσοδα αφαιρεθούν τα κέρδη που επιστρέφονται στους νικητές.

Σύμφωνα με την κλαδική μελέτη της εταιρείας Stochasis για την αγορά τυχερών παιχνιδιών για την περίοδο 2004-2008, η νόμιμη και εποπτευόμενη αγορά τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα, βάσει του δείκτη GGR, είχε σταθερά ανοδική πορεία με Μέσο Ετήσιο Ρυθμό Μεταβολής (ΜΕΡΜ) 8,7%. Αντιθέτως, για το διάστημα 2009-2013 η αγορά μειώνεται σταδιακά με το δείκτη ΜΕΡΜ να διαμορφώνεται στο -11,5%, φθάνοντας στα 1,55 δισ. το 2013, γεγονός που αποδίδεται κυρίως στην οικονομική ύφεση και την κρίση χρέους που έπληξε την Ελλάδα από το 2010, έως και το τέλος του 2013.

Σε ότι αφορά στα καζίνο, το 2013 ο τζίρος και ο όγκος των εσόδων τους, που ισοδυναμεί με τη δαπάνη των νοικοκυριών για τυχερά παιχνίδια των καζίνο, σημείωσαν αισθητή μείωση στα πονταρίσματα των παικτών. Ο τζίρος των καζίνο διαμορφώθηκε σε €298,6 εκατομμύρια, παρουσιάζοντας πτώση κατά 9,56% σε σχέση με το 2012 (από €330,2 εκατομμύρια).

Ειδικότερα, κατά τα έτη 2010-2013, η αγορά τυχερών παιγνίων σε όρους «Κύκλου Εργασιών Τυχερών Παιγνίων» υπέστη σημαντικές μειώσεις, ενώ το 2014, για πρώτη φορά μετά το 2009, η ρυθμιζόμενη αγορά τυχερών παιγνίων ανακάμπτει από τη συνεχόμενη πτωτική της πορεία, εμφανίζοντας έστω και οριακή αύξηση σε σχέση με το προηγούμενο έτος 2013.

Στην Ελλάδα σήμερα, οι φορείς διεξαγωγής τυχερών παιγνίων είναι:

- Η ανώνυμη εταιρεία «Οργανισμός Προγνωστικών Αγώνων Ποδοσφαίρου (ΟΠΑΠ Α.Ε.)».
- Οι εννέα (9) επιχειρήσεις καζίνων.
- Η ανώνυμη εταιρεία «Ελληνικά Λαχεία Α.Ε.».
- Η ανώνυμη εταιρεία «Οργανισμός Διεξαγωγής Ιπποδρομιών Ελλάδας (ΟΔΙΕ Α.Ε.)».
- Οι εικοσιτέσσερις (24) εταιρείες οι οποίες έχουν υπαχθεί στη μεταβατική διάταξη της παραγράφου 12 του άρθρου 50 του ν.4002/2011 (Α 180) και μπορούν να παρέχουν υπηρεσίες τυχερών παιγνίων μέσω του διαδικτύου, μέχρι την χορήγηση των σχετικών αδειών.



Ποιές οι υπηρεσίες παρέχονται από τους παραπάνω φορείς:

- Ο Οργανισμός Προγνωστικών Αγώνων Ποδοσφαίρου, ανώνυμη εταιρία (ΟΠΑΠ ΑΕ), που διαχειρίζεται το μεγαλύτερο μερίδιο στην ελληνική αγορά προσφέροντας αμοιβαία και προκαθορισμένα αριθμολαχεία και παίγνια αθλητικού στοιχήματος.
- Επιπλέον, η Διεύθυνση Κρατικών Λαχείων (ΔΚΛ) του υπουργείου Οικονομικών που μέχρι πρόσφατα είχε τη διοργάνωση των κρατικών λαχείων (στιγμιαία και μη), τα οποία πλέον έχει αναλάβει για 12 χρόνια η Ελληνικά Λαχεία. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι η μετοχική σύνθεση της Ελληνικά Λαχεία ΑΕ, αυτή είναι 67% στον ΟΠΑΠ, και από 12,5% στις Intralot και Scientific Games, αντίστοιχα).
- Η ανώνυμη εταιρεία Οργανισμός Διεξαγωγής Ιπποδρομιών Ελλάδος (ΟΔΙΕ ΑΕ), η οποία διαχειρίζεται το αμοιβαίο ιπποδρομιακό στοίχημα.
- Τέλος υπάρχουν 9 επιχειρήσεις καζίνο και 24 εταιρείες παροχής υπηρεσιών τυχερών παιγνίων μέσω του Διαδικτύου (On-Line Gaming).

Στους Πίνακες 2 και 3, παρουσιάζονται τα δεδομένα για κάθε έναν από τους παρόχους για το διάστημα 2010-2014. Πιο αναλυτικά, στον Πίνακα 2 παρουσιάζεται ο κύκλος εργασιών (TGT) της αγοράς των τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα, ανά πάροχο. Η εξέλιξη κατά το έτος 2014 των ακαθάριστων εσόδων της αγοράς των τυχερών παιγνίων ακολουθεί, σχεδόν αναλογικά, την εξέλιξη του κύκλου εργασιών των παιχνιδιών. Το έτος αυτό σημειώθηκε ανάκαμψη, οφειλόμενη κυρίως στα κρατικά λαχεία και ειδικότερα στο στιγμιαίο λαχείο, διαμορφώνοντας τα συνολικά ακαθάριστα έσοδα στα επίπεδα του έτους 2012.

**Πίνακας 2: Κύκλος εργασιών (TGT) της αγοράς των τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα, ανά πάροχο, σε χιλιάδες ευρώ, για την περίοδο 2010-2014**

	2010	2011	2012	2013	2014
<b>ΟΠΑΠ Α.Ε.<sup>7</sup></b>	4.937.530	4.172.459	3.775.251	3.504.294	3.759.712
<b>ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΚΑΖΙΝΩΝ<sup>8</sup></b>	2.585.937	2.239.463	1.890.156	1.687.698	1.599.943
<b>ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΛΑΧΕΙΑ Α.Ε.<sup>9</sup></b>	347.638	299.894	263.879	238.226	479.574
<b>ΟΔΙΕ Α.Ε.<sup>10</sup></b>	193.433	123.462	84.388	65.022	50.013
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>8.064.538</b>	<b>6.835.278</b>	<b>6.013.675</b>	<b>5.495.241</b>	<b>5.889.243</b>

*Πηγή: Επιτροπής Ελέγχου και Εποπτείας Παιγνίων*

Στον Πίνακα 3 παρουσιάζονται Ακαθάριστα έσοδα (GGR) της αγοράς των τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα, ανά πάροχο, για την τελευταία πενταετία, 2010-2014. Η δαπάνη για τυχερά παίγνια ανά άτομο ηλικίας μεγαλύτερης των 18 ετών<sup>9</sup>, που τα προηγούμενα έτη ακολουθούσε την πτωτική πορεία του εισοδήματος, και μάλιστα με μεγαλύτερο ρυθμό μείωσης, το 2014 σημειώνει άνοδο σε αντίθεση με τη συνεχιζόμενη πτώση του εισοδήματος.

<sup>7</sup> Ο κύκλος εργασιών της ΟΠΑΠ Α.Ε. είναι από τις Ετήσιες Οικονομικές Εκθέσεις ΟΠΑΠ και τα ενημερωτικά δελτία.

<sup>8</sup> Ο κύκλος εργασιών των καζίνων είναι τα χρήματα των παικτών που μετατράπηκαν σε παιγνιονομίσματα (Dgor) και αφορούν και τις εννέα επιχειρήσεις καζίνων της χώρας. Τα στοιχεία προέρχονται από το Υπουργείο Τουρισμού-Διεύθυνση Εποπτείας Καζίνο για τα έτη 2010-2012 και από τις υπηρεσίες της Ε.Ε.Ε.Π. για τα έτη 2013-2014.

<sup>9</sup> Ο κύκλος εργασιών των ετών 2010-2013 είναι από τις ετήσιες οικονομικές καταστάσεις της Διεύθυνσης Κρατικών Λαχείων. Ο κύκλος εργασιών του έτους 2014 προκύπτει από προσωρινά στοιχεία της Διεύθυνσης Κρατικών Λαχείων για τη περίοδο Ιανουαρίου – Απριλίου 2014 και της Α.Ε. Ελληνικά Λαχεία για την περίοδο Μαΐου-Δεκεμβρίου 2014.

<sup>10</sup> Ο κύκλος εργασιών της ΟΔΙΕ Α.Ε. των ετών 2010-2013 είναι από τις ετήσιες οικονομικές καταστάσεις. Ο κύκλος εργασιών του έτους 2014 είναι κατ' εκτίμηση και βάσει προσωρινών στοιχείων

**Πίνακας 3: Ακαθάριστα έσοδα (GGR) της αγοράς των τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα, ανά πάροχο, σε χιλιάδες ευρώ, για την περίοδο 2010-2014**

	2010	2011	2012	2013	2014
<b>ΟΠΑΠ Α.Ε.<sup>11</sup></b>	1.582.854	1.348.933	1.235.082	1.150.146	1.199.603
<b>ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΚΑΖΙΝΩΝ<sup>12</sup></b>	513.435	419.720	330.169	298.665	275.273
<b>ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΛΑΧΕΙΑ Α.Ε.<sup>13</sup></b>	128.486	111.385	97.506	90.898	190.709
<b>ΟΔΙΕ Α.Ε.<sup>14</sup></b>	39.236	27.429	20.287	15.816	11.540
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>2.264.011</b>	<b>1.907.467</b>	<b>1.683.047</b>	<b>1.555.525</b>	<b>1.667.125</b>

*Πηγή: Επιτροπής Ελέγχου και Εποπτείας Παιγνίων*

<sup>11</sup> Τα ακαθάριστα έσοδα (GGR) της ΟΠΑΠ Α.Ε. είναι από τις ετήσιες οικονομικές εκθέσεις και τα εκδοθέντα ενημερωτικά δελτία.

<sup>12</sup> Τα ακαθάριστα έσοδα (GGR) των καζίνων αφορά το σύνολο των εννέα επιχειρήσεων καζίνων της χώρας. Τα στοιχεία προέρχονται από το Υπουργείο Τουρισμού-Διεύθυνση Εποπτείας Καζίνο για τα έτη 2010-2012 και από τις υπηρεσίες της Ε.Ε.Ε.Π. για τα έτη 2013-2014.

<sup>13</sup> Τα ακαθάριστα έσοδα (GGR) των ετών 2010-2013 είναι από τις ετήσιες οικονομικές καταστάσεις της Διεύθυνσης Κρατικών Λαχείων. Τα ακαθάριστα έσοδα (GGR) του έτους 2014 προκύπτουν από προσωρινά στοιχεία της Διεύθυνσης Κρατικών Λαχείων για τη περίοδο Ιανουαρίου – Απριλίου 2014 και της Α.Ε. Ελληνικά Λαχεία για την περίοδο Μαΐου-Δεκεμβρίου 2014.

<sup>14</sup> Τα ακαθάριστα έσοδα (GGR) της ΟΔΙΕ Α.Ε. των ετών 2010-2013 είναι από τις ετήσιες οικονομικές καταστάσεις. Τα ακαθάριστα έσοδα (GGR) του έτους 2014 είναι κατ' εκτίμηση και βάσει προσωρινών στοιχείων.

Σύμφωνα με τα νεότερα στοιχεία της ΕΕΕΠ για το 2014, η αγορά τυχερών παιγνίων, η οποία δείχνει πλέον να διαδραματίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην βαθμιαία ανάκαμψη της ελληνικής οικονομίας, με τον τζίρο για το 2014, να φτάνει στα 5,9 δις ευρώ.

Οι Έλληνες δείχνουν και πάλι μία θέληση να ξεδέψουν και να δοκιμάσουν την τύχη τους στα τυχερά παιχνίδια. Σύμφωνα και πάλι με στοιχεία το 2013 το μέσο κατά κεφαλήν ποσό που ξόδευαν οι Έλληνες στα τυχερά παιχνίδια ήταν 172€, ενώ ένα χρόνο αργότερα το ποσό αυτό αυξήθηκε κατά 7.2% φτάνοντας τα 187€. Η αύξηση των χρημάτων που παίζουν οι Έλληνες στα τυχερά παιχνίδια δείχνει ότι πλέον νιώθουν πιο σίγουροι και πιο αισιόδοξοι σχετικά με την οικονομία της χώρας. Σύμφωνα μάλιστα με την οικονομική θεωρία, οι άνθρωποι επιδιώκουν με τη μικρή δαπάνη να συμμετέχουν σε σημαντικά κέρδη.

Σύμφωνα με στοιχεία που αποκάλυψε η ΕΕΕΠ το 2014 η αγορά τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα παρουσίασε ανάπτυξη της τάξεως του 9%. Από τότε που ξεκίνησε η κρίση, η αγορά τυχερών παιγνίων αντιμετώπισε σοβαρά προβλήματα μιας και το εισόδημα των Ελλήνων μειώθηκε δραματικά. Πριν το 2014 η βιομηχανία τυχερών παιγνίων αντιμετώπισε 5 συνεχόμενα χρόνια μείωσης του συνολικού τζίρου. Τα 5.9 δις του 2014 μπορεί να απέχουν πολύ από τα 8.7 δις ευρώ του 2009, ωστόσο και μόνο αυτή η έστω και μικρή ανάπτυξη προσφέρει αισιοδοξία για το μέλλον.

Το σύνολο της δαπάνης των 5,9 δις. ευρώ καταμερίζεται σε εκ των οποίων 3,8 δις. ευρώ που αφορούσαν τον ΟΠΑΠ και 0,5 δις. ευρώ την κατά 67% θυγατρική του εταιρεία Ελληνικά Λαχεία. Ο τζίρος των δύο αντιστοιχεί στο 72% της συγκεκριμένης αγοράς, ενώ το υπόλοιπο 27% αφορά τα καζίνο και ποσοστό μικρότερο του 1% αφορά τον ΟΔΙΕ. Ειδικότερα, ο τζίρος των καζίνο διαμορφώθηκε σε €1,6 δις., από €1,7 δις. το 2013, ενώ ο κύκλος εργασιών του ΟΔΙΕ (Ιπποδρομίες) περιορίστηκε στα €50 εκατ., από €65 εκατ. το 2013.

Σε ό,τι αφορά τα ακαθάριστα έσοδα των παρόχων (Gross Gaming Revenues, GGR), ο ΟΠΑΠ και η θυγατρική του Ελληνικά Λαχεία ελέγχει μερίδιο 83% στη συγκεκριμένη αγορά. Τα συνολικά ακαθάριστα έσοδα ανήλθαν σε €1,7 δις. και είναι αυξημένα περίπου 8% σε σχέση με το 2013. Αντίστοιχα αυξημένα είναι και τα έσοδα του ελληνικού Δημοσίου, από τον φόρο επί των παιγνίων (GGR Tax), ο οποίος για πέρυσι ανήλθε σε €525 εκατ., εκ των οποίων περίπου €400 εκατ.

προήλθαν από τον ΟΠΑΠ και την Ελληνικά Λαχεία Α.Ε. και τα υπόλοιπα από τις επιχειρήσεις καζίνο. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί πως οι πωλήσεις του λαχείου «Σκρατς», κατά τους 7 μήνες που έχει ζωή, ανήλθαν σε €279 εκατ.. Αντιστοιχούν δηλαδή στο 58% του κύκλου εργασιών που σημείωσαν όλα τα λαχεία τους 12 μήνες του έτους.



## 4. Επισκόπηση Επιστημονικής Βιβλιογραφίας για τη Ζήτηση στην Αγορά των Τυχερών Παιγνίων

### 4.1. Εισαγωγή

Σε δύσκολους οικονομικά καιρούς, και ιδίως σε ένα περιβάλλον κρίσης, οι άνθρωποι τείνουν να καταφεύγουν σε πρόσκαιρες λύσεις και επιλογές. Έχει διαπιστωθεί σε πολλές χώρες παγκοσμίως, ότι σε περιόδους οπότε βίωσαν οικονομική ύφεση ή/και χρηματοπιστωτικές κρίσεις, παρατηρείται σημαντική στροφή των πολιτών προς τα τυχερά παιχνίδια, με αποτέλεσμα την σημαντική αύξηση της ζήτησης για αυτά.

Το γεγονός αυτό οφείλεται στο ότι ο κόσμος στρέφεται περισσότερο στον τζόγο επιδιώκοντας να αντιμετωπίσει με τον τρόπο αυτό τα οικονομικά του προβλήματα, δεδομένου ότι η συμμετοχή στα τυχερά παιχνίδια, διασφαλίζεται με τη συμμετοχή με ελάχιστο τίμημα (π.χ. 50 λεπτών του ευρώ ή μερικών ευρώ), με την προοπτική επίτευξης πολλαπλών κερδών. Σαφώς δεν είναι απλό να εξεταστεί η τάση αυτή, δεδομένης της κοινωνικής, θεσμικής, δομικής, ιστορικής ετερογένειας και της μοναδικής κουλτούρας της κάθε χώρας.

Ταυτόχρονα, όλες οι κρίσεις και οι υφέσεις δεν είναι ίδιες, δεδομένου ότι έχουν διαφορετικά αίτια και οι επιπτώσεις τους στην οικονομία και την κοινωνία είναι διαφορετικές. Συνεπώς η μελέτη και η εύρεση αξιόπιστων γενικευμένων συμπερασμάτων ενέχει σημαντικό κίνδυνο και για το λόγο αυτό τα συμπεράσματα δεν πρέπει να γενικεύονται, ενώ ο ρόλος των υποθέσεων είναι ιδιαίτερος σημαντικός.

Όπως είδαμε και προηγουμένως, η ελληνική αγορά τυχερών παιχνιδιών συγκαταλέγεται στην πρώτη δεκάδα των χωρών της Ευρώπης και κατέχει αρκετά υψηλή θέση στην παγκόσμια κατάταξη της κατά κεφαλήν δαπάνης για τον τζόγο και τα τυχερά παιχνίδια, παρά την οικονομική κρίση.

Επιπροσθέτως, τα υψηλά επίπεδα οικονομικής δυσχέρειας που βιώνουμε μειώνουν συνεχώς τα ψυχολογικά αποθέματα. Η καθημερινότητα επιβαρύνεται με ανασφάλεια, αγωνία και φόβο. Το άτομο γίνεται όλο και πιο ευάλωτο και

ψάχνει ελπίδα και βιώσιμη λύση καταφεύγοντας στα τυχερά παιχνίδια. Αρκετοί άνθρωποι που δεν είχαν σχέση με τον τζόγο, απελπισμένοι από τη συνεχή μείωση των οικονομικών και κοινωνικών παροχών, ψάχνουν άμεσες λύσεις ανακούφισης.

Σκοπός του παρόντος κεφαλαίου είναι η επισκόπηση της εμπειρικής βιβλιογραφίας που μελετά την επίδραση των κρίσεων, όπως αυτή εκφράζεται από μακροοικονομικούς παράγοντες στην αγορά των τυχερών παιγνίων. Η ανάλυση αφορά τόσο θεωρητικές μελέτες και επιστημονικά άρθρα, όσο και εμπειρικά ευρήματα για διάφορες χώρες παγκοσμίως και χώρες της Ε.Ε., όπως επικεντρώνεται στο σύνολό της και η παρούσα εργασία.



## 4.2. Η Ζήτηση για Τυχερά Παιγνία

Η θεωρία του Conlisk (1993), αποτελεί μια κλασσική προσέγγιση της μελέτης της ζήτησης για τυχερά παίγνια. Ο Conlisk (1993) εξέτασε τη χρησιμότητα των τυχερών παιχνιδιών για τον “παίκτη”, με τη χρήση ενός οικονομετρικού υποδείγματος της ζήτησης, με δεδομένα από την αγορά του αθλητικού τζόγου, στην αγορά τυχερών παιχνιδιών. Το υπόδειγμά του υπέθετε μια βιωματική χρησιμότητα, που σχετίζεται με τον αθλητικό τζόγο στην αγορά τυχερών παιχνιδιών, και προτείνει ότι οι ορθολογικοί οι καταναλωτές υποκινούνται, κυρίως από τα χαρακτηριστικά των παιγνίων και των μεταβλητών και παραμέτρων του marketing που χρησιμοποιούν οι επιχειρήσεις προώθησης.

Το υπόδειγμα του Conlisk (1993) εξέταζε εμπειρικά δεδομένα για τις πωλήσεις, που ισοδυναμούν με τις δαπάνες αθλητικών παιγνίων στην Κίνα. Στο υπόδειγμα που χρησιμοποιήθηκε, εξετάστηκε η ανάλυση με τη χρήση χρονοσειρών, για τον καθορισμό των προσδιοριστικών παραγόντων της ζήτησης της αγοράς τυχερών παιγνίων στον αθλητικό στοιχηματισμό. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα, το 8 τοις εκατό της διακύμανσης της ζήτησης βρέθηκε να σχετίζεται με τις μεταβλητές σύνθεσης του παιγνίου, δηλαδή ιδιοσυγκρατικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, όπως η τιμή, οι αποδόσεις κ.λπ..

Τα αποτελέσματα αυτά μας προσφέρουν επιπρόσθετα στοιχεία στην υπάρχουσα βιβλιογραφία για τα τυχερά παιχνίδια, καθώς και για τους προσδιοριστικούς παράγοντες των δαπανών. Χαρακτηριστικό είναι ότι υιοθετήθηκε η αντίληψη και η κατανόηση ότι οι μη-χρηματικοί παράγοντες και τα συναισθηματικά στοιχεία που σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια έχουν σημαντικές επιπτώσεις στο μέγεθος της ζήτησης για τυχερά παιχνίδια. Συνεπώς, η συμμετοχή των ανθρώπων σε τυχερά παίγνια ξεφεύγει από την αυστηρή οικονομική προσέγγιση του τιμήματος που καταβάλλουν για τη συμμετοχή σε κέρδη και εξετάζει και άλλους παράγοντες.

Εν γένει υπάρχει μια μακροχρόνια σχέση συνύπαρξης, μεταξύ του αθλητισμού και των τυχερών παιχνιδιών. Αυτό συμβαίνει για μια σειρά αθλημάτων, όπως οι ιπποδρομίες και το Jai Alai στις Ηνωμένες Πολιτείες, που οφείλουν την ύπαρξή τους στο στοιχείο (Forrest & Simmons, 2003), καθώς ο τζίρος από τα τυχερά παιχνίδια ουσιαστικά χρηματοδοτεί τις δραστηριότητες αυτές.

Λόγω της μη προβλεψιμότητας των αποτελεσμάτων, τα αθλητικά τυχερά παιχνίδια ήταν πάντοτε ελκυστικά προς τους συμμετέχοντες στην αγορά του στοιχηματισμού. Στην πραγματικότητα, η προέλευση των τριών βασικών τύπων των συστημάτων στοιχηματισμού, τα οποία είναι:

- τα στοιχήματα σταθερών αποδόσεων,
- τα αμοιβαία ιπποδρομιακά στοιχήματα (συναθροιστικά), και
- το poll betting όπως οι λαχνοί,

σχετίζονται στενά με τον αθλητισμό (Munting, 1996). Τα τυχερά παιχνίδια που συνδέονται με τον αθλητισμό, είναι ουσιαστικά, ένας συγκερασμός μεταξύ των παραδοσιακών τυχερών παιχνιδιών και του αθλητικού στοιχήματος, που διεθνώς, περιλαμβάνει τα αποτελέσματα προεπιλεγμένων αθλητικών δραστηριοτήτων. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν το "Sports Lottery" στην Κίνα, το "Toto" ή "Totocalcio" στην Ιταλία, ή το στοιχίμα για ποδοσφαιρικές ομάδες στο Ηνωμένο Βασίλειο και την Ισπανία.

Τα τυχερά παιχνίδια είναι παιχνίδια μηδενικού αθροίσματος (zero-sum games). Η αγορά τυχερών παιχνιδιών δεν μπορεί να αποδώσει ταυτόχρονα κέρδη και για τις δύο πλευρές του παιχνιδιού συμμετεχόντων. Εξαιρετικά χαμηλή είναι η πιθανότητα νίκης, ενώ η μέση αναμενόμενη απόδοση (payout), όπως υπολογίστηκε από τους Thaler & Ziemba (1988) είναι για ένα παίγνιο ενός δολαρίου, αντιστοιχεί περίπου σε 40 με 60 λεπτά.

Υπό το πρίσμα και μόνο αυτής της πολύ χαμηλής πιθανότητας νίκης, δηλαδή επίτευξης οικονομικού κέρδους και του υψηλού κινδύνου της απώλειας των χρημάτων που απατούνται για το στοιχίμα, εάν λάβουμε υπόψιν τη ανάλυση απόδοσης-κινδύνου, θα μπορούσαμε απλώς να χαρακτηρίσουμε τη συμμετοχή σε τυχερά παίγνια, ορθολογικά ως μια "κακή" επενδυτική επιλογή για τους πολίτες. Επιπλέον, σίγουρα δε συνιστά τρόπο αποταμίευσης, με την κλασσική οικονομική ανάλυση, η συμμετοχή σε δραστηριότητες τυχερών παιγνίων. Επομένως, στο πλαίσιο οποιουδήποτε ορθολογικού πλαισίου ανάλυσης, που έχει ως στόχο την μεγιστοποίηση της προσδοκίας απόδοσης, δεν μπορούμε να ερμηνεύσουμε τη συμμετοχή των ανθρώπων.

Η μελέτη της συμπεριφοράς των ανθρώπων θα μπορούσε να μας δώσει ορισμένα χρήσιμα στοιχεία. Για παράδειγμα, σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, η ύπαρξη ελεύθερου χρόνου τείνει να ενισχύει τη ζήτηση για τυχερά παίγνια. Επιπλέον, πολλοί άνθρωποι, μπορεί να βρίσκουν στοιχεία αυτό-εκπλήρωσης του χαρακτήρα τους μέσω των τυχερών παιγνίων, να συμπληρώνουν στοιχεία των συναισθημάτων τους, όπως η ελπίδα μετά από απογοητεύσεις, η κερδοσκοπία για την κάλυψη βασικών αναγκών μετά από μειώσεις εισοδήματος, σε ορισμένες μορφές παιγνίων που απαιτούν ικανότητες επιδιώκουν την αυτό-επιβεβαίωση και την υπερβολική εμπιστοσύνη στον εαυτό τους κ.λπ.

Παρά το γεγονός ότι η ατομική αυτή επιλογή, δηλαδή η συμμετοχή στον τζόγο και σε τυχερά παίγνια στο στενό οικονομικό πλαίσιο δεν μπορεί να θεωρηθεί ορθολογική, οι άνθρωποι εξακολουθούν να αγοράζουν λαχεία, να στοιχηματίζουν και να παρουσιάζουν αγελαία συμπεριφορά, παραβιάζοντας κάθε κλασική οικονομική υπόθεση περί ορθολογικότητας και απροθυμίας ανάληψης υπερβολικών κινδύνων, που χαρακτηρίζει την ανθρώπινη συμπεριφορά στο στενό οικονομικό πλαίσιο (McCaffery, 1994).

Επιδιώκοντας την κατανόηση των αιτίων που ωθούν το άτομο στα τυχερά παίγνια, έχουν εκπονηθεί έρευνες στους τομείς της κοινωνιολογίας, της ψυχολογίας, της οικονομικής επιστήμης, της νευρο-επιστήμης και άλλων κλάδων, στις οποίες διερευνήθηκε το φαινόμενο αυτό. Από αυτές σχηματίζονται δύο ευρείες κατηγορίες επεξήγησης:

- την ορθολογική προσέγγιση έναντι
- της προσέγγισης που οφείλεται στον παραλογισμό.

1) Το ερευνητικό πλαίσιο του ορθολογισμού της συμμετοχής σε τυχερά παίγνια έχει επικεντρωθεί στο μέγεθος του τιμήματος για τη συμμετοχή (“κατανάλωση”) τυχερών παιγνιδιών (Conlisk, 1993 και Forrest et al., 2002), ή για μεγαλύτερη ακρίβεια στη συνολική δαπάνη για τυχερά παιχνίδια. Όταν το τίμημα είναι μικρό για τη συμμετοχή σε ένα τυχερό παιχνίδι, όπου μπορεί να κερδίσει “κάτι από το τίποτα” (Nyman, Welte, και Dowd, 2008), οι άνθρωποι τείνουν να μην εξετάζουν την πολύ χαμηλή πιθανότητα επίτευξης κέρδους. Για παράδειγμα, φανταστείτε ότι με ένα μικρό κόστος, π.χ. €3 ή 10€, μπορεί κάποιος να κερδίσει ορισμένα

εκατομμύρια ευρώ, και να βελτιώσει το επίπεδο της ζωής του σημαντικά, δε θα εξετάσει με ορθολογικό τρόπο τη πιθανότητα επίτευξης κέρδους.

- 2) Στον αντίποδα, η προσέγγιση του “παραλογισμού”, είναι πιο αξιωματική προσέγγιση και οδήγησε στην ανάπτυξη των γνωστικών θεωριών των τυχερών παιχνιδιών (Rogers, 1998). Οι προσεγγίσεις αυτές βασίζονται στο γεγονός ότι τα τυχερά παιχνίδια επενδύουν στην άγνοια ή στα γνωστικά λάθη/σφάλματα και τα ψυχολογικά σφάλματα των παικτών.

Παρά το μέγεθος της αγοράς, το ενδιαφέρον των κοινωνιών, των νοικοκυριών και των μεμονωμένων ατόμων, η διεθνής επιστημονική έρευνα κρίνεται ελλιπής σε πολλές πτυχές της ενώ πολλά σημεία παραμένουν ανεξερεύνητα και ειδικότερα για ζητήματα που σχετίζονται με τη ζήτηση των καταναλωτών για κάθε είδος τυχερών παιχνιδιών. Καταλυτικό ρόλο σε αυτό ενέχει και η ανεπάρκεια αξιόπιστων δεδομένων για την αγορά στο σύνολό της, δεδομένου ότι μεγάλο μέρος της παγκόσμιας αγοράς αποτελεί ο διαδικτυακός τζόγος, όπου η μελέτη των διασυνοριακών συμμετοχών (π.χ. ένας Έλληνας να συμμετέχει σε μια ηλεκτρονική πλατφόρμα του Λονδίνου) μπορεί να μην καταμετράται ορθά στην Ελλάδα ή/και το μέγεθος της παραοικονομίας στην αγορά τυχερών παιγνίων που δεν εκτιμάται σε επίσημα στοιχεία, παρότι οι φορείς το τοποθετούν σε μέγεθος αντίστοιχο της νόμιμης αγοράς. Δηλαδή, πολλοί άνθρωποι συμμετέχουν σε τυχερά παίγνια εκτός της επίσημης αγοράς και των φορέων της (παράνομο στοίχημα και τζόγος). Εν γένει η έλλειψη δεδομένων είναι αποτρεπτικός παράγοντας για τη διενέργεια έρευνας και την εξαγωγή συνολικών αποτελεσμάτων.

### 4.3. Προσδιοριστικοί Παράγοντες της Ζήτησης για Τυχερά Παιχνίδια

Τυχερά παιχνίδια υπάρχουν στη ζωή των ανθρώπων από την αρχαιότητα και αποτελούν μια σημαντική δραστηριότητα για τη διασκέδαση και τη διάθεση του ελεύθερου χρόνου αυτών. Επιπλέον, αποτελούν και μια σημαντική οικονομική δραστηριότητα και έναν κλάδο με σπουδαία συμβολή στην οικονομία και τον αθλητισμό. Παρά τη μεγάλη οικονομική και μη σημασία των τυχερών παιγνίων, οι κοινωνιολόγοι και οι οικονομολόγοι δεν έχουν εξάγει γενικά αποδεκτές θεωρίες για την κατανόηση του γιατί οι άνθρωποι τζογάρουν (Starmer, 2000).

Η βασική θεωρία για να ξεκινήσουμε τη μελέτη μας είναι η θεωρία της αναμενόμενης χρησιμότητας, με τη χρήση του εισοδήματος και του ρυθμού αύξησης του (Von Neumann και Morgenstern, 1944).

Σύμφωνα με τη θεωρία της χρησιμότητας και τη μικροοικονομική θεωρία της ζήτησης, εξετάζεται η συμπεριφορά των καταναλωτών στην αγορά, όπως αυτή μπορεί να επηρεάζεται από μια σειρά παραγόντων και αρχών της διαχείρισης και μεγιστοποίησης της ατομικής χρησιμότητας. Η συνάρτηση χρησιμότητας ενός τυπικού παίκτη είναι θετική σε σχέση με την αναμενόμενη απόδοση και αρνητική σε σχέση με τον κίνδυνο που υπάρχει να μην επιτύχει κέρδος, χάνοντας ένα μικρό ποσό για τη συμμετοχή σε ένα τυχερό παίγνιο. Η μικροοικονομική θεωρία δίνει ιδιαίτερη έμφαση στη μεγιστοποίηση της χρησιμότητας του κάθε ατόμου για την κατανομή του εισοδήματός του. Σαφώς η χρησιμότητα μπορεί να αφορά όχι μόνο οικονομικά στοιχεία, αλλά και συναισθηματικά. Η θεωρία της χρησιμότητας αποτελεί την προσέγγιση όπου πολλοί οικονομολόγοι, στηρίζουν τη λήψη αποφάσεων των παικτών και στηρίζεται στην κλασική θεωρία των von Neumann και Morgenstern, 1944. Σαφώς η θεωρία αυτή, όμως, είναι προβληματική, για τους λόγους που προαναφέρθηκαν.

Σκοπός της μικροοικονομικής θεωρίας είναι να ερμηνεύσει τη διαδικασία λήψης αποφάσεων, με την οποία ένας καταναλωτής κάνει επιλογές για να μεγιστοποιήσει τη χρησιμότητα του και να επιλέξει το βέλτιστο συνδυασμό μεταξύ των αγαθών και υπηρεσιών, δεδομένου του εισοδηματικού του περιορισμού.

Το κόστος συμμετοχής σε ένα τυχερό παίγνιο καθώς και οι παράγοντες που προσδιορίζουν τη ζήτηση για τυχερά παίγνια και τις συνολικές δαπάνες των

νοικοκυριών για τυχερά παίγνια έχουν κεντρίσει το ενδιαφέρον πλήθους ακαδημαϊκών μελετών.

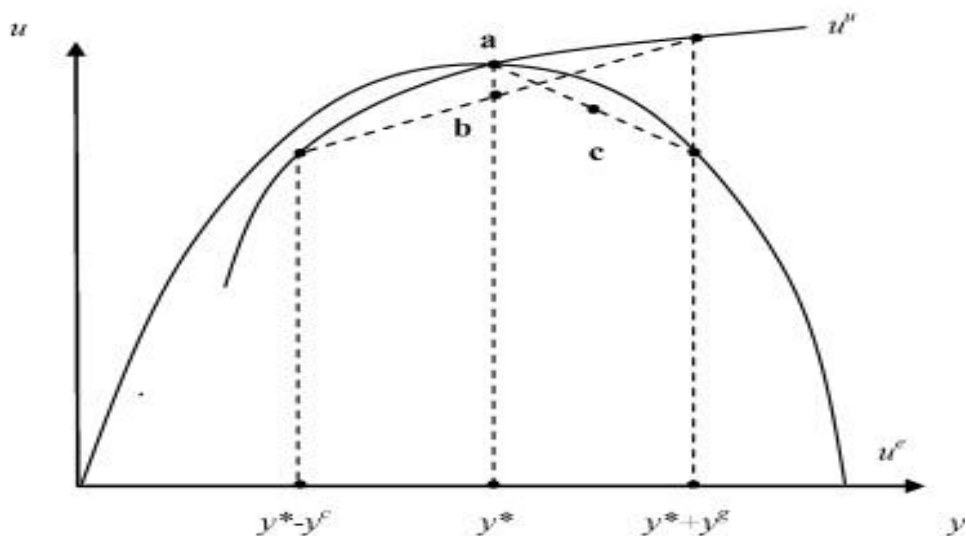
Αναλυτικότερα, σύμφωνα με τους Friedman και Savage (1948) η κλίση της καμπύλης των συναρτήσεων χρησιμότητας των ατόμων μεταβάλλεται με την αύξηση του πλούτου που κατέχουν ή εν γένει εάν παρουσιαστούν κατά τη διάρκεια του κύκλου ζωής αποκλίσεις από το "κανονικό" εισόδημα. Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή, τα άτομα παρουσιάζουν ριψοκίνδυνη συμπεριφορά με τη συμμετοχή τους στην αγορά τυχερών παιγνίων, ενώ ταυτόχρονα παρουσιάζουν υψηλή αποστροφή στον κίνδυνο για άλλες συμπεριφορές τους.

Άλλες επιστημονικές μελέτες έχουν ασχοληθεί με το πώς η δαπάνη στην αγορά των τυχερών παιχνιδιών, εξαρτάται από προσωρινές ή μόνιμες μεταβολές στο εισόδημα των ανθρώπων, που μπορεί να οφείλονται στην ύφεση ή σε μια κρίση και κατά πόσο το εισόδημα και τα τυχερά παιχνίδια μπορούν να παρουσιάσουν μια μακροχρόνια σχέση ισορροπίας.

Σε πολλές μελέτες η εμπειρική ανάλυση που αναπτύσσεται χρησιμοποιεί την παραδοχή του Sargent (1978) ότι ο πλούτος, δηλαδή η αξία των μελλοντικών εισοδημάτων είναι ίση με την τρέχουσα αξία της ακίνητης περιουσίας. Ο Sargent χρησιμοποιεί το διαθέσιμο εισόδημα, ως υποκατάστατο για τον πλούτο. Στο διάγραμμα που ακολουθεί παρουσιάζεται η σχέση μεταξύ της χρησιμότητας των ανθρώπων (στον κάθετο άξονα) και του πλούτου (στον οριζόντιο άξονα).

Όπως φαίνεται στο διάγραμμα, η αύξηση του πλούτου, συνδέεται με την αύξηση της χρησιμότητας του ανθρώπου. Αυτό συμβαίνει έως ένα σημείο, οπότε και η καμπύλη αυτή γίνεται κοίλη. Αυτό σημαίνει ότι η χρησιμότητα του ατόμου αυξάνεται όσο αυξάνεται το εισόδημά του, έως ένα σημείο, που καλείται σημείο καμπής. Δηλαδή, όσο αυξάνεται ο πλούτος του τόσο μεγαλύτερη χρησιμότητα έχει, μέσω της κατανάλωσης κ.ο.κ. Αυτό όμως συμβαίνει έως ένα επίπεδο εισοδήματος, πέραν του οποίου η χρησιμότητά του αρχίζει και μειώνεται και αυτό συμβαίνει διότι πχ. η περαιτέρω αύξηση του πλούτου του μπορεί να απαιτεί να εργαστεί περισσότερες ώρες και να μειώσει δραστικά τον ελεύθερό του χρόνο.

**Διάγραμμα 12: Η σχέση μεταξύ αναμενόμενης ατομικής χρησιμότητας και πλούτου<sup>15</sup>.**



Πράγματι, στην προσπάθεια ερμηνείας της συμπεριφοράς του παίκτη, στη διεθνή βιβλιογραφία συνίσταται η χρήση μιας σειράς από υποδείγματα. Για παράδειγμα, οι Friedman και Savage (1948) και ο Markowitz (1952) δείχνουν ότι η συνάρτηση χρησιμότητας του καταναλωτή είναι γενικά κοίλη, αλλά τοπικά κυρτή. Αντίστοιχα, οι Conlisk (1993) και Simon (1998) έθεσαν ως βάση για το πρόβλημα της ερμηνείας της συμμετοχής των ανθρώπων σε τυχερά παίγνια, την προσθήκη μιας θετικής αύξησης της χρησιμότητας από τη δαπάνη για τη συμμετοχή στην εμπειρία του τυχερού παιχνιδιού.

Σύμφωνα με την προσέγγιση αυτή, η συμπεριφορά στην αγορά τυχερών παιχνιδιών, μπορεί να θεωρηθεί ορθολογική και στην περίπτωση αυτή, οι συναρτήσεις ζήτησης θα πρέπει περιλαμβάνουν μερικά μικροοικονομικά χαρακτηριστικά και να εξαρτώνται από συγκεκριμένες μεταβλητές όπως η τιμή/το κόστος συμμετοχής στο τυχερό παίγνιο, το εισόδημα του παίκτη, οι προτιμήσεις του, ο συνολικός αριθμός των συμμετεχόντων, οι τιμές μεταξύ των υποκατάστατων προϊόντων.

Επιπλέον, ένα άλλος παράγοντας είναι η πραγματική τιμή στην αγορά παιχνιδιών. Σύμφωνα με τη θεωρία, υπάρχουν δύο διαφορετικές τιμές στην αγορά τυχερών

<sup>15</sup> Σημειώνεται ότι στον κάθετο άξονα του διαγράμματος παρουσιάζεται η συνάρτηση χρησιμότητας και στον οριζόντιο άξονα το ύψος του εισοδήματος.

παιχνιδιών, η ονομαστική τιμή για τη συμμετοχή στο παίγνιο, που καθορίζεται συνήθως σε μια πολύ μικρή τιμή, ας πούμε, €1 ή €2 ή 3€ και σαφώς η ζήτηση που εξαρτάται από την ελαστικότητα.

Σύμφωνα με την επιστημονική βιβλιογραφία, η “πραγματική τιμή”, σε όρους μικροοικονομικής θεωρίας, τείνει να παραμείνει διαχρονικά σταθερή, εκτός εάν εξωγενείς παράγοντες, όπως η αρμόδια εποπτική αρχή αποφασίζει να τη μεταβάλλει. Η “πραγματική τιμή” για ένα τυχερό παίγνιο, μπορεί να θεωρηθεί ότι έχει τα χαρακτηριστικά μιας οποιασδήποτε τιμής ενός αγαθού, καθώς επίσης και πολύ υψηλή απόδοση για τον συμμετέχοντα. Οι αποδόσεις επίσης, μπορούν να μεταβάλλονται με την πάροδο του χρόνου.

Τα εμπειρικά και επιστημονικά ευρήματα στην πλειονότητα των μελετών που έχουν εκπονηθεί συγκλίνουν στο συμπέρασμα ότι η επίδραση της “πραγματικής τιμής”, στις δαπάνες για τυχερά παίγνια, αποτελεί βασική παράμετρο εκτίμησης της ζήτησης, μολονότι σε άλλες είναι αντικρουόμενα.

Αρχικά, σύμφωνα με τη θεωρία, η πραγματική τιμή θα έπρεπε να παρουσιάζει αρνητική σχέση συγκριτικά με τη ζητούμενη ποσότητα για τα τυχερά παίγνια, εάν τα τυχερά παίγνια αποτελούσαν κανονικά αγαθά. Οι πρώτες μελέτες που διεξήχθησαν, έδειξαν ότι η πραγματική τιμή δεν έχει κάποια σημαντική επίπτωση στη ζήτηση και τις συνολικές δαπάνες των νοικοκυριών για τυχερά παίγνια. Αντιθέτως, μεταγενέστερες και πιο σύγχρονες μελέτες εντόπισαν την ύπαρξη μιας αρνητικής και στατιστικά σημαντικής σχέσης των μεταβολών των τιμών από την πραγματική τιμή και των πωλήσεων τυχερών παιχνιδιών, οι περισσότερες βέβαια σε συνδυασμό και με άλλους οικονομικού ή μη παράγοντες.

Η μικροοικονομική θεωρία εξετάζει το πώς ένα νοικοκυριό ή ένα άτομο στοχεύει στη μεγιστοποίηση της χρησιμότητάς του και το πώς αποφασίζουν για το πόσο θα καταναλώσουν και κυρίως το που θα δαπανήσουν το εισόδημά τους. Ένα άλλο ερώτημα που επιχειρείται να απαντηθεί είναι το γιατί τα νοικοκυριά μπορεί να αποφασίσουν να αποταμιεύσουν περισσότερο (ή λιγότερο) σήμερα, σε σύγκριση με την μελλοντική τους κατανάλωση ή αποταμίευση.

Οι παραδοσιακές μεθοδολογίες της ανάλυσης και διερεύνησης της ζήτησης, ξεκινούν με μια υποκείμενη συνάρτηση χρησιμότητας και μια υποτυπώδη συνάρτηση ζήτησης, λαμβάνοντας υπόψη ότι η ίδια η χρησιμότητα δεν



συνεπάγεται ψυχολογική ερμηνεία (τα παραδοσιακά υποδείγματα προϋποθέτουν την ορθολογικότητα των παικτών, χωρίς να χρησιμοποιούν πιο εξειδικευμένες μεθόδους για την μοντελοποίηση των συμπεριφορικών σφαλμάτων των παικτών και εν γένει συμμετεχόντων στην αγορά), που υποτίθεται για να περιγράψει τις προτιμήσεις του καταναλωτή και εκλογικεύει αυτή τη συμπεριφορά της ζήτησης (Varian, 1992).

Η συζήτηση και μελέτη της ζήτησης για την αγορά των τυχερών παιχνιδιών ξεκινά με τη χρησιμότητα κάθε μεμονωμένου προϊόντος που προσφέρεται από την διαθέσιμη προσφορά. Το βασικό ερώτημα είναι όμως γιατί οι άνθρωποι επιθυμούν να αγοράζουν ή καλύτερα να δαπανούν μέρος του εισοδήματός τους σε τυχερά παίγνια, δεδομένων των ιδιαίτερως χαμηλών επιπέδων πιθανότητας νίκης; Και γιατί οι άνθρωποι επιδιώκουν ταυτόχρονα και την αποφυγή των κινδύνων (risk-averse behavior),

Η χρησιμότητα της ζήτησης για τυχερά παιχνίδια λαμβάνει υπόψιν πολλές εναλλακτικές θεωρητικές συναρτήσεις χρησιμότητας [για αναλυτική περιγραφή των συναρτήσεων χρησιμότητας που χρησιμοποιούνται στη διεθνή βιβλιογραφία βλ. McCaffery (1994), Ng (1965) και Nyman et al. (2008)]. Χαρακτηριστικό όλων αυτών των μελετών είναι τα βασικά χαρακτηριστικά που ανέπτυξε στο άρθρο του ο Conlisk, (1993).

Πιο συγκεκριμένα, ο Conlisk (1993) παρατήρησε τα ακόλουθα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού:

- Το στοίχημα περιλαμβάνει συνήθως τα παιχνίδια με σχετικά απλούς κανόνες,
- η πιθανότητα της νίκης είναι συνήθως απλή ή εύκολη να εκτιμηθεί από τον παίκτη και να κατανοηθεί.
- Επίσης διαπίστωσε ότι εφόσον το τυχερό παιχνίδι περιλαμβάνει την πρόβλεψη και άλλες πτυχές του χρόνου, η ανάλυση της αβεβαιότητας γίνεται γρήγορα ενώ συνυπάρχει το στοιχείο της διασκέδασης και απόλαυσης του χρόνου. Τέλος, τα τυχερά παιχνίδια συνήθως δεν συνδέονται με καταστροφικές απώλειες για τον επενδυτή (δηλαδή δεν

κοστίζει ακριβά για τον παίκτη – η τιμή είναι μικρή, σε σχέση με το αναμενόμενο τελικό έπαθλο).

Τέτοιου τύπου χαρακτηριστικά μπορούν να διεγείρουν το αίσθημα του ενθουσιασμού ή την αγωνία για τους παίκτες, και μπορούν να μεταφερθούν σε μια πιο βιωματική χρησιμότητα, δηλαδή να ενισχύσουν την επιθυμία για συμμετοχή του παίκτη. Αυτά τα χαρακτηριστικά συνιστούν το θεώρημα το μικρού στοιχήματος κατά τον Conlisk (1993), για μια δεδομένη αναμενόμενη χρησιμότητα, η οποία καθορίζει τις οριακές συνθήκες όπου το άτομο θα δεχτεί ένα τυχερό παιχνίδι.

Η ελκυστικότητα του τυχερού παιχνιδιού, ως βασικός παράγοντας της κατανάλωσης, είναι ιδιαίτερα βάσιμη, όσον αφορά τα στοιχήματα των αθλητικών παιχνιδιών, όπως το “Πάμε Στοίχημα”. Σύμφωνα με την επιστημονική βιβλιογραφία η ελκυστικότητα των τυχερών παιχνιδιών, θα έχει αντίκτυπο στη ζήτηση για τυχερά παιχνίδια.

Οι Forrest et al. (2002) υποστήριξαν ότι η ζήτηση για τα κρατικά λαχεία εξαρτάται περισσότερο από το μέγεθος του τζακ ποτ, δηλαδή του ύψους του ποσού που λαμβάνει ο νικητής, όπως προωθείται χωρίς την παρακράτηση των φόρων, από την αναμενόμενη αξία. Αυτό συμβαίνει διότι οι παίκτες συνηθίζουν να συμμετέχουν σε παιχνίδια με πολύ χαμηλές πιθανότητες νίκης, προκειμένου να επιβεβαιώνουν την επιθυμία τους για συμμετοχή σε ένα παίγνιο που προσφέρει τόσο μεγάλα έπαθλα ώστε να μπορέσουν, εφόσον κερδίσουν να πραγματοποιήσουν τα μεγάλα τους όνειρα. Αυτό συμβαίνει μολονότι μπορεί να γνωρίζουν ή όχι τις πιθανότητες να κερδίσουν.

Συνεπώς και άλλες μελέτες που εξέτασαν το μέγεθος του τζακ ποτ ή και την ύπαρξη κάποιας θετικής μη-γραμμικής σχέσης μεταξύ του μεγέθους του τζακ ποτ και των πωλήσεων για αυτά τα παίγνια, επιβεβαιώνουν την ύπαρξη αυτής της θετικής και μη-γραμμικής σχέσης. Ομοίως, συμβαίνει και με τα συνεχόμενα τζακ ποτ, οι Forrest et al. (2002) αλλά και οι Geronikoulaou και Papachristou (2007) εξέτασαν τη μεταβολή του τζακ ποτ στη ζήτηση για τυχερά παίγνια, και με μια απλή προσαρμογή της έννοιας της ελαστικότητας τιμής, όρισαν την ελαστικότητα των πωλήσεων (ζήτηση) της λαχειοφόρου αγοράς ως προς τη μεταβολή του τζακ ποτ, εφόσον υπάρχει. Η ερμηνεία είναι πανομοιότυπη με εκείνη της ελαστικότητας της ζήτησης ως προς την τιμή.

Επιπροσθέτως, όπως ακριβώς συμβαίνει και με την τιμή ενός οποιουδήποτε προϊόντος, όπου το εισόδημα αποτελεί ένα σημαντικό προσδιοριστικό παράγοντα της ζήτησης για οποιαδήποτε αγαθό, αντίστοιχα αποτελεί έναν ιδιαίτερα σημαντικό παράγοντα στο σύνολο των εμπειρικών μελετών που έχουν εκπονηθεί για τις αγορές τυχερών παιγνίων παγκοσμίως. Ομοίως για την εύρεση του σημείου καμπίης του εισοδήματος και της ζήτησης για τυχερά παίγνια, η μεταβλητή αυτή στην οικονομετρική ανάλυση υψώνεται στο τετράγωνο, για τον εντοπισμό της ύπαρξης, θετικής ή αρνητικής σχέσης.

Οι περισσότερες μελέτες συνήθως χρησιμοποιούν το επίπεδο του εισοδήματος, είτε πρόκειται για το συνολικό, το κατά κεφαλήν εισόδημα, το διαθέσιμο εισόδημα ή το πραγματικό εισόδημα – προσαρμοσμένο σε όρους αγοραστικής δύναμης, προκειμένου να εκτιμηθεί η σχέση μεταξύ τους. Επιπλέον, άλλες μελέτες έχουν εξετάσει και άλλες μεταβλητές, όπως το επίπεδο και το ποσοστό φτώχειας, το δείκτη Gini κ.α..

Σε επίπεδο αγορών, οι εκτιμήσεις της εισοδηματικής ελαστικότητας της ζήτησης για τυχερά παίγνια διαφέρουν σε πολλές μελέτες, εντούτοις τα αποτελέσματα συγκλίνουν στο ότι η ελαστικότητα είναι μικρότερη της μονάδας, γεγονός που δείχνει ότι ένα σχετικά μεγαλύτερο ποσοστό του εισοδήματος δαπανάται για τυχερά παίγνια, σε χαμηλότερα επίπεδα εισοδήματος.

Άλλες μελέτες διερεύνησαν τις σχέσεις μεταξύ των τυχερών παιγνίων που απαιτούν την άμεση συμμετοχή των παικτών (όπως ο αθλητικός στοιχηματισμός) και των έμμεσων παιγνίων, δείχνοντας ότι τα άμεσα παίγνια τείνουν να έχουν χαμηλότερη εισοδηματική ελαστικότητα σε σχέση με άλλα παιχνίδια (βλ. Coughlin, 2009).

Επιπροσθέτως, η παρατηρούμενη επίδραση της ανεργίας στις δαπάνες για τυχερά παίγνια περιλαμβάνεται στις μελέτες των Mikesell (1994) και Scott και Garen (1994). Οι μελέτες αυτές εντόπισαν ότι τα ποσοστά ανεργίας τείνουν να έχουν θετικό αντίκτυπο στις πωλήσεις λαχείων. Στον αντίποδα, άλλες μελέτες δεν εντοπίζουν κάποια στατιστικά σημαντική σχέση.

Οι Breuer, Hauten και Kreuz (2009) αναγνωρίζουν ότι τα προϊόντα που σχετίζονται με τα παίγνια αναφορικά με τον αθλητισμό προσφέρουν προφανώς και μη-χρηματική χρησιμότητα για τους παίκτες, επειδή ορισμένα άτομα

χρησιμοποιούν το αθλητικό στοίχημα ως μέσο αντιστάθμισης της απογοήτευσης τους, για μια αποτυχημένη έκβαση ενός γεγονότος που είναι συναισθηματικά συνδεδεμένοι. Για παράδειγμα, στοιχηματίζουν έναντι της αγαπημένης τους ποδοσφαιρικής ομάδας, ώστε να αντισταθμίσουν την απογοήτευσή τους, εάν η ομάδα τους χάσει, με τα κέρδη από το στοίχημα. Παρά το γεγονός ότι η υπόθεση αυτή είναι βάσιμη, αλλά συνήθως αμφισβητείται και δέχεται λογική κριτική, η έρευνα έδειξε ότι οι μη-χρηματικές συνιστώσες της χρησιμότητας όντως ενέχουν σημαντικό ρόλο στη διαδικασία λήψης αποφάσεων των παικτών, με τη μεταβλητή να είναι στατιστικά σημαντική.

Επιπροσθέτως, στο άρθρο τους οι Breuer, Hauten και Kreuz (2009) υπέθεσαν την ύπαρξη έμμεσης επίδρασης, μέσω της επιρροής των εκτιμήσεων πιθανότητας ενός επενδυτή. Έμμεση επίδραση για τη ζήτηση για τυχερά παιχνίδια αναδείχθηκε από τους Paul και Weinbach (2010) και Garcia et al. (2008). Με τη χρήση δεδομένων και την ανάλυση του όγκου στοιχημάτων του NBA και του National Hockey League (NHL), λαμβάνοντας δεδομένα από τρεις on-line εταιρίες στοιχημάτων για τα έτη 2008-09, οι Paul και Weinbach (2010) συμπέραναν ότι η συμπεριφορά των παικτών του στοιχήματος συμβαδίζει με τη συμπεριφορά των οπαδών, όπως η ποιότητα των ομάδων και η διαθεσιμότητα της τηλεοπτικής κάλυψης. Επίσης, έδειξαν ότι υπάρχει μια θετική και στατιστικά σημαντική επίδραση στον όγκο στοιχημάτων.

Αντίστοιχα, οι Garcia et al. (2008) εξέτασαν την επίδραση της ύπαρξης μιας ποδοσφαιρικής ομάδας στην πρώτη ή δεύτερη επαγγελματική κατηγορία της Ισπανίας, από μια συγκεκριμένη επαρχία, στο μέγεθος των πωλήσεων του παιχνιδιού που στην Ισπανία ονομάζεται "La Quiniela" (ποδοσφαιρικός στοιχηματισμός) και εκτίμησαν μια συνάρτηση ζήτησης, με τη χρήση πινάκων σε τοπικό επίπεδο, για την περίοδο 1985-2005. Τα αποτελέσματά έδειξαν ότι οι επαρχίες που έχουν ένα σύλλογο στις δύο υψηλότερες κατηγορίες είχαν σημαντική επίδραση στις πωλήσεις του La Quiniela.

Ωστόσο, η ζήτηση είναι αυτό που οι παίκτες/συμμετέχοντες πληρώνουν στην πραγματικότητα για την ευκαιρία τους να κερδίσουν. Αυτή η πραγματική τιμή, όμως, είναι διαφορετική, όπως συνίσταται από τη σχετική βιβλιογραφία. Ο αυστηρός ορισμός της είναι "ότι ως πραγματική τιμή ορίζεται "το κόστος απόκτησης μιας κατανομής πιθανοτήτων για έπαθλα που έχει αναμενόμενη τιμή

του ενός δολαρίου (σαφώς αναφέρεται στην αγορά των ΗΠΑ)”, όπως αναφέρεται στους Clotfelter και Cook (1987). Η αποτελεσματική τιμή μονάδας μπορεί να μετρηθεί από τη διαφορά μεταξύ της ονομαστικής τιμής της και την αναμενόμενη αξία του επάθλου. Η πραγματική τιμή είναι η αντίστροφη της αναμενόμενης τιμής.

Η διαδικασία μοντελοποίησης της ζήτησης σε σχέση με την πραγματική τιμή περιγράφει την επίδραση του τεκμαρτού κόστους (δηλαδή, την πραγματική τιμή) επί του συνολικού ποσού της δαπάνης που παίκτες επιλέγουν να καταναλώσουν σε τυχερά παιχνίδια. Το αποτέλεσμα αυτό ταυτίζεται απολύτως με την κοινή λογική και τη θεωρία της αναμενόμενης χρησιμότητας και στηρίζεται στην παραδοχή ότι οι παίκτες ωθούνται να καταναλώνουν τυχερά παίγνια με βάση τη θεωρία ορθολογικών προσδοκιών που διαμορφώνει την πραγματική τιμή και χρησιμοποιούν τις πληροφορίες αυτές κατά τη διαδικασία της λήψης αποφάσεων για τη συμμετοχή στην αγορά τυχερών παιγνίων.

Η διαμόρφωση των προσδοκιών επιδιώκεται να γίνεται περισσότερο λεπτομερώς, αναλύοντας το συνολικό φάσμα των δυνατοτήτων, μέσω των ορθολογικών προσδοκιών έως την τέλεια προνοητικότητα των παικτών. Σε αυτή την προσπάθεια οι παίκτες θα επεξεργάζονται το σύνολο της πληροφόρησης που έχουν στη διάθεσή τους, με αυτές τις προσδοκίες να έχουν ονομαστεί ορθολογικές προσδοκίες. Το κρίσιμο ερώτημα στο πλαίσιο των ορθολογικών προσδοκιών είναι: Ποιες πληροφορίες είναι διαθέσιμες;

Στο πλαίσιο της οικονομικής θεωρίας και στα οικονομικά των τυχερών παιχνιδιών, οι ορθολογικές προσδοκίες αποτελούν ένα σημαντικό σημείο αναφοράς. Όπως σημειώνεται ανωτέρω, τα υπόλοιπα συστήματα διαμόρφωσης των προσδοκιών, όπως οι προσαρμοστικές προσδοκίες, έχουν το πλεονέκτημα να είναι απλούστερα και πιο εύχρηστα - από την άποψη του χρόνου και της προσπάθειας που απαιτείται, και από την άποψη των απαιτούμενων πόρων και πληροφοριών.

Ένα ορθολογικό άτομο αξιολογεί το κόστος που απαιτείται προκειμένου να βελτιωθούν οι επιδόσεις των προσδοκιών, σε σχέση με τα οφέλη που αναμένεται να προκύψουν. Το αποτέλεσμα είναι οι οικονομικά ορθολογικές προσδοκίες. Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι οικονομικά ορθολογικές προσδοκίες μπορεί πράγματι να είναι ορθολογικές ή τέλεια διορατικές με τις ανωτέρω έννοιες, αλλά συχνά μπορεί να είναι προσαρμοστικές κατά κάποιο τρόπο. Για να καλυφθεί ολόκληρο

το φάσμα, θα πρέπει να αναλυθούν οι αποφάσεις πολιτικής στο πλαίσιο των τριών συστημάτων διαμόρφωσης των προσδοκιών που εισήχθησαν.

#### 4.4. Οικονομικές Κρίσεις και Ζήτηση για Τυχερά Παίγνια

Η παρούσα ενότητα θα εξετάσει την επίδραση του οικονομικού/επιχειρηματικού κύκλου στις δαπάνες των ανθρώπων στις νόμιμες δραστηριότητες για τυχερά παιχνίδια. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειωθεί ότι οι βασικές μορφές τυχερών παιγνίων που εξετάζει η υπάρχουσα βιβλιογραφία, αφορούν κυρίως τον τζίρο των καζίνο και τις δαπάνες για παιχνίδια κληρώσεων (όπως στην ελληνική αγορά είναι το “ΛΟΤΤΟ- ΠΡΟ-ΤΟ”, “ΤΖΟΚΕΡ”, “ΚΙΝΟ”, τα λαχεία κ.λπ.) και τα τυχερά παιχνίδια αμοιβαίου στοιχηματισμού, όπως το “ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ”.

Στα συμπεράσματα της υπάρχουσας βιβλιογραφίας, μεταξύ των παιχνιδιών αυτών, μόνο η δαπάνη για λαχεία φαίνεται να διατηρείται σε υψηλά επίπεδα της περιόδου ανάπτυξης, ή/και να ενισχύεται σε περιόδους ύφεσης και μείωσης του εισοδήματος. Ωστόσο, είναι σημαντικό να διερευνάται εάν όντως κάτι τέτοιο συμβαίνει, ανά περίπτωση.

Για παράδειγμα, ένα βασικό εύρημα είναι ότι όταν οι εθνικές οικονομίες και το παγκόσμιο εισόδημα και παραγωγή παρουσιάζουν (όπως συνήθως συμβαίνει) θετικούς ρυθμούς ανάπτυξης, οι ρυθμοί αυτοί τείνουν να ξεπερνούν την αντίστοιχη αύξηση των εσόδων στους επιμέρους τομείς των τυχερών παιχνιδιών. Ωστόσο, όπως δείχνουν τα περιγραφικά δεδομένα αλλά σημειώνεται και σε μελέτες, οι δαπάνες τυχερά παιχνίδια στα καζίνο παρουσιάζουν ιδιαίτερα θετική αύξηση κατά τη διάρκεια περιόδων αύξησης της πραγματικής παραγωγής και του ΑΕΠ. Ταυτόχρονα, φαίνεται να παρουσιάζουν μηδενική ανάπτυξη ή και κάμψη κατά τις περιόδους ύφεσης και μείωσης του εισοδήματος.

Οι Ηνωμένες Πολιτείες αποτελούν τη μεγαλύτερη αγορά παγκοσμίως, με τον κλάδο των τυχερών παιχνιδιών να αποτελεί μια ιδιαίτερα σημαντική βιομηχανία, η οποία γνώρισε μια αξιόλογη ανάπτυξη τις τελευταίες δεκαετίες. Οι δαπάνες για καζίνο, για παιχνίδια κληρώσεων και τυχερά παιχνίδια αμοιβαίου στοιχηματισμού, έφταναν στα \$50.291 δισεκατομμύρια μέχρι το 1996, και το ποσό αυτό διπλασιάστηκε έως το 2007. Λόγω της συνεχούς επέκτασης των δραστηριοτήτων τυχερών παιχνιδιών, τα έσοδα των νόμιμων τυχερών παιχνιδιών διαδραματίζουν ολοένα και πιο σημαντικό ρόλο. Από το 1998 έως και το 2007, τα έσοδα αυτά αντιπροσώπευαν ένα εξαιρετικά συνεπές ποσοστό εσόδων για τις κυβερνήσεις

της τάξης του 2.1% έως 2.5% των εσόδων (Dadayan και Ward 2009) και τα έσοδα των τυχερών παιχνιδιών αναμένεται μακροχρόνια να συνεχίσουν να αυξάνονται παγκοσμίως, ιδίως με την επέκταση του διαδικτυακού παιχνιδιού.

Ωστόσο, μετά από μια μακρά και σταθερή αύξηση, τα έσοδα από τυχερά παιχνίδια άρχισαν να μειώνονται το 2008, μετά το τέλος του πρώτου έτους από το ξέσπασμα της παγκόσμιας χρηματοπιστωτικής κρίσης. Πιο συγκεκριμένα, το 2008, τα έσοδα στον εθνικό τομέα των εμπορικών καζίνο στις Η.Π.Α. μειώθηκε περίπου 4,7% σε σύγκριση με το 2007. Η τάση αυτή συνεχίστηκε και κατά τους πρώτους μήνες του 2009.

Στην πραγματικότητα, τα ακαθάριστα έσοδα των τυχερών παιγνίων, μειώθηκαν για πρώτη φορά, σε ετήσια βάση, τον Φεβρουάριο του 2008 σε σύγκριση με τον ίδιο μήνα του προηγούμενου έτους, και καθώς η ύφεση επιδειωνόταν, οι μηνιαίες μειώσεις εσόδων γίνονταν πιο σημαντικές (American Association Gambling). Αυτή η απότομη και σημαντική μείωση της δραστηριότητας των τυχερών παιχνιδιών και των εσόδων τους που σημειώθηκε κατά τη διάρκεια της χρηματοπιστωτικής και οικονομικής κρίσης απαιτεί την κατανόηση, του τρόπου με τον οποίο το παιχνίδι εξελίσσεται κατά τη διάρκεια της κρίσης. Τα συμπεράσματα αυτά που καταγράφονται από τους Li et al. (2010), φαίνεται να συμπίπτουν με την εξέλιξη των αντίστοιχων μεγεθών στην Ελλάδα.

Στη διεθνή επιστημονική βιβλιογραφία οι σχέσεις μεταξύ των τυχερών παιχνιδιών και της οικονομικής ανάπτυξης περιγράφονται πεινιχρά από τους Li et al. 2010. Ακόμα υπάρχουν πολλές ανεξερεύνητες πτυχές και ελάχιστη κατανόηση των ψυχολογικών μηχανισμών για τη συμμετοχή σε τυχερά παιχνίδια. Εντούτοις, λόγω των περιορισμών των δεδομένων και της συχνότητας και της περιορισμένης διάρκειας των κρίσεων, πολύ λίγες μελέτες έχουν προσπαθήσει να διερευνήσουν τη συμπεριφορά των ανθρώπων κατά την περίοδο της κρίσης και της δαπάνης για τυχερά παίγνια κατά την περίοδο της οικονομικής κρίσης.

Μια σειρά από μελέτες που εξετάζουν αυτό το ζήτημα αναλύει την επίδραση της Ασιατικής κρίσης του 1997-1998 στο τζίρο των καζίνο του Λας Βέγκας (Gu 1999 και Raab και Schwer 2003). Ο Gu (1999) βρίσκει ότι η ασιατική κρίση είχε σοβαρό αντίκτυπο στην τάση τυχερών παιχνιδιών των ασιατών παικτών, στα αμερικάνικα καζίνο.



Επιπλέον, σύμφωνα τους Raab και Schwer (2003) φαίνεται ότι σε συγκεκριμένα παίγνια που προτιμούνταν από τους Ασιάτες παίκτες, η ασιατική κρίση περιόρισε σημαντικά τον τζίρο (για τυχερά παιχνίδια), μια επίδραση εντούτοις, που δεν είναι διαχρονική και έχει περιορισμένη διάρκεια. Αυτά τα άρθρα και μια σειρά άλλων συνιστούν ότι η ύπαρξη μιας οικονομικής κρίσης και διαταραχής στην οικονομία, οδηγεί σε πιθανές σοβαρές συνέπειες στην αγορά τυχερών παιχνιδιών. Εντούτοις, θα πρέπει να σημειωθεί ότι οι μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται παρουσιάζουν ορισμένα μειονεκτήματα.

- Πρώτον, στη διερεύνηση των επιδράσεων μιας κρίσης στην αγορά των τυχερών παιχνιδιών, οι επιδράσεις δεν μπορεί να είναι όμοιες για όλα τα παίγνια.
- Δεύτερον, η ανάλυσή τους εστιάζει σε πολύ συγκεκριμένα παίγνια, ενώ δεν μπορεί να εκτιμηθεί ασφαλώς η έκταση των παράνομων δραστηριοτήτων στην αγορά.
- Τρίτον, παρουσιάζονται σημαντικές διαφοροποιήσεις στα διάφορα παίγνια μεταξύ των διαφόρων χωρών, που επηρεάζονται από τον πολιτισμό και την κουλτούρα των κοινωνιών. Συνεπώς αναδύονται πολλοί περιορισμοί όσον αφορά τη γενίκευση, λόγω και πολλών ποιοτικών ενδεχομένως παραγόντων.
- Τέταρτον, χαρακτηριστικό είναι ότι οι ρυθμοί αύξησης του εισοδήματος τις καλές περιόδους δεν είναι όμοιοι, ενώ οι κρίσεις παρουσιάζουν πολλά ιδιοσυγκρατικά χαρακτηριστικά και εξαρτώνται από τη δομή των οικονομιών και τις συνθήκες που χαρακτηρίζουν τις διάφορες κρίσεις.
- Πέμπτον, οι συγγραφείς στηρίζονται σε σχετικά σύντομα χρονικά στοιχεία στην ανάλυσή τους.

Το γενικό συμπέρασμα των περισσότερων μελετών, συγκλίνει στο συμπέρασμα ότι η συμπεριφορά των ανθρώπων διαφοροποιείται από τις περιόδους ανάπτυξης κατά τη διάρκεια μιας κρίσης που συνοδεύεται από ύφεση, ανεργία και σημαντική μείωση του διαθέσιμου εισοδήματος, ανεξαρτήτως της φύσης της κρίσης.

Η κρίση ουσιαστικά αποτελεί ένα σοκ, μια σοβαρή διαταραχή για τη ζήτηση για τυχερά παιχνίδια. Το γεγονός αυτό ενέχει ουσιαστικές αλλαγές στην προσέγγιση των στρατηγικών προώθησης των υπηρεσιών τυχερών παιχνιδιών, σε όλους τους φορείς διανομής, για παράδειγμα, αύξηση της διαφήμισης σε περιόδους κρίσης για την προώθηση της ελπίδας και του “κυνηγιού” των κερδών από τυχερά παιχνίδια ή τα καζίνο προσφέρουν extra ποτά ή σνακς ή προσφορές και κληρώσεις.

Ένα άλλο μέρος της βιβλιογραφίας επικεντρώνεται στα οφέλη για την οικονομία από τα τυχερά παιχνίδια και ιδίως στα φορολογικά έσοδα. Χαρακτηριστικό είναι ότι όσο αυξάνεται η ζήτηση για τυχερά παιχνίδια ή εάν υπάρχει μια ισχυρή και στατιστικά σημαντική σχέση σε ένα δυσμενές οικονομικό περιβάλλον, ο κλάδος των παιγνίων, θα μπορούσε να οδηγήσει σε αύξηση των φορολογικών εσόδων. Με ένα αξιόπιστο υπόδειγμα πρόβλεψης της εξέλιξης της ζήτησης, μπορούν να εκτιμηθούν τα φορολογικά έσοδα κατά τη διάρκεια της ύφεσης (Cargill και Eadington 1978). Ταυτόχρονα, το υπόδειγμα αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη λήψη αποφάσεων σχετικά με την επέκταση των δραστηριοτήτων τυχερών παιχνιδιών για την εξισορρόπηση των απωλειών του προϋπολογισμού από την απώλεια άλλων εσόδων, λόγω της κάμψης στην δραστηριότητα άλλων κλάδων (Dadayan και Ward 2009).

Οι χρηματοοικονομικές κρίσεις και υφέσεις συνοδεύονται εν γένει από μείωση του εισοδήματος, αύξηση της ανεργίας, πτώση του πληθωρισμού και μειώσεις των μισθών. Η μείωση του εισοδήματος μπορεί να οδηγήσει τους ανθρώπους να μειώσουν γενικά την κατανάλωσή τους, συμπεριλαμβανομένων των δαπανών για τυχερά παιχνίδια.

Πιο συγκεκριμένα, οι άνθρωποι αντιμετωπίζουν αβεβαιότητα και αυξανόμενο φόβο απώλειας της εργασίας τους και υφίστανται πίεση να βρουν νέα απασχόληση, σε μια αγορά που παρουσιάζει στασιμότητα. Η αβεβαιότητα και η μείωση του εισοδήματος, οδηγεί σε μείωση της εσωτερικής ζήτησης και της κατανάλωσης, με αποτέλεσμα να μειώνονται οι πωλήσεις αγαθών και υπηρεσιών, να μειώνονται οι πωλήσεις των επιχειρήσεων. Έτσι οι άνθρωποι αντιμετωπίζουν έναν αυξανόμενο φόβο απώλειας της εργασίας τους, ενώ οι άνεργοι υφίστανται την πίεση να πρέπει να βρουν νέα απασχόληση, σε μια

περίοδο που η ανεργία αυξάνεται, ενδεχομένως λόγω και στρεβλώσεων στην αγορά.

Από τη σκοπιά της ψυχολογίας, η απώλεια εργασίας που οδηγεί σε άγχος και στρες έχει αποδειχθεί ότι συσχετίζεται θετικά με τη συμπεριφορά των τυχερών παιχνιδιών. Το δυναμικό μοντέλο προβλέπει ότι η ταυτόχρονη απόπειρα αυτοελέγχου (όπως το να προσπαθούν να αποφύγουν τα τυχερά παιχνίδια, ενώ παράλληλα αντιμετωπίζουν στρες) μπορεί να οδηγήσει σε χειρότερα αποτελέσματα (Muraven και Baumeister 2000). Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι το άγχος και το στρες οδηγεί σε απώλεια του αυτοελέγχου.

Πρόσθετα, οι Lightsey και Hulsey (2002) διαπίστωσαν ότι άλλοι εξωτερικοί παράγοντες, όπως το στρες μπορεί να είναι πιθανό να οδηγήσουν σε προβλήματα τζόγου, που αυτό πλέον συνιστά ίσως και εθισμό. Η αδράνεια μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη και τη συντήρηση της προβληματικής συμπεριφοράς του τζόγου και της συμμετοχής σε παίγνια, σε βαθμό που ενδέχεται η αρνητική ψυχολογία να το καταστήσει εθιστικό.

Ταυτόχρονα, η πλήξη παίζει ένα σημαντικό παράγοντα για την ανάπτυξη και τη συντήρηση της συμπεριφοράς και της τάσης για τη συμμετοχή σε τυχερά παιχνίδια. Οι παίκτες δείχνουν ότι η πλήξη είναι ένα από τα κύρια κίνητρα για την στροφή προς τα τυχερά παιχνίδια και οι ερευνητές αναφέρουν τακτικά μια θετική σχέση μεταξύ των προβλημάτων με τα τυχερά παιχνίδια και την πλήξη. Επιπλέον, μελέτες δείχνουν ότι οι ενήλικες μεγαλύτερης ηλικίας (65+), οι οποίοι διαθέτουν απεριόριστο ελεύθερο χρόνο, είναι πιο πιθανό να συμμετάσχουν σε παίγνια και όχι απαραίτητα για να επιτύχουν κέρδος ή για το κυνήγι της ελπίδας, καθώς ο παίκτης στρέφεται σε αυτή για να διοχετεύσει το χρόνο του.

Προηγούμενες μελέτες, συμπεριλαμβανομένων εκείνων των DeBoer (1986) και Mikesell και Zorn (1987) έχουν δείξει ερευνητικά ότι οι δαπάνες των τυχερών παιχνιδιών επηρεάζονται θετικά από το εισόδημα και ο Mikesell (1994) εντόπισε στην μελέτη του ότι η πραγματική εισοδηματική ελαστικότητα της ζήτησης των τυχερών παιχνιδιών είναι πολύ μεγαλύτερη από άλλες πηγές λήψης εσόδων του δημοσίου.

Από την άλλη πλευρά, σύμφωνα με την υπόθεση μόνιμου εισοδήματος που θεμελιώθηκε από τον Friedman (1957), τα νοικοκυριά εξετάζουν το μέλλον τους

και λαμβάνουν αποφάσεις για το ύψος της τρέχουσας κατανάλωσης. Συνεπώς, η τρέχουσα κατανάλωσή τους καθορίζεται από τις βραχυπρόθεσμες, μεσοπρόθεσμες και τις μακροπρόθεσμες προσδοκίες στο εισόδημά τους.

Οι ξαφνικές, προσωρινές και βραχυχρόνιες μεταβολές στο τρέχον εισόδημά τους, μεταβάλλουν τις προσδοκίες αυτές. Δεδομένου ότι οι μακροπρόθεσμες προσδοκίες είναι συνήθως αρκετά σταθερές διαχρονικά, η υπόθεση του μόνιμου εισοδήματος σημαίνει ότι οι καταναλωτές εξομαλύνουν την κατανάλωσή τους για να τη διατηρήσουν στο επίπεδο που αντιστοιχεί στο μόνιμο εισόδημα τους.

Οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται τον οικονομικό/επιχειρηματικό κύκλο ως απόκλιση από το δυναμικό εισόδημα και συνήθως εκτιμούν ότι είναι κάτι προσωρινό. Επομένως, αναμένουν ότι η επίδραση της κρίσης και της ύφεσης θα είναι περιορισμένη στις δαπάνες για τυχερά παιχνίδια, και ότι τα έσοδα θα πρέπει να έχουν μάλλον μια μακροχρόνια σχέση με την κατανάλωση. Μία από τις βασικές κριτικές έναντι της υπόθεσης του μόνιμου εισοδήματος, είναι η υπόθεση ότι οι καταναλωτές και τα νοικοκυριά είναι ορθολογικά και ότι θα βασίζονται τις αποφάσεις τους για το πόσο να καταναλώσουν, με ένα αποκλειστικά ορθολογικό και οικονομικό τρόπο προσέγγισης των προβλημάτων που αναδεικνύονται.

Η βιβλιογραφία που σχετίζεται με την κοινωνική ψυχολογία και τα συμπεριφορικά οικονομικά, και αρκετά ψυχολογικά πειράματα δείχνουν ότι αυτό μπορεί να μην είναι αλήθεια και ότι πολλές φορές συμπεριφορικοί, συναισθηματικοί και λοιποί συγκυριακοί παράγοντες, μπορεί να μεταβάλλουν τα καταναλωτικά πρότυπα και ενδεχομένως τη συμπεριφορά των ανθρώπων έναντι της ζήτησης για τυχερά παιχνίδια.

Μια κρίση που πολλές φορές μπορεί να προκύπτει από το σκάσιμο μιας φούσκας (π.χ. στα χρηματιστηριακές αγορές ή στην αγορά ακινήτων, όπως εκείνη του 2007-2008) συνοδεύεται από απώλεια πλούτου για τα νοικοκυριά, ενώ ταυτόχρονα επιφέρει μείωση του εισοδήματος, και οξύνει την αβεβαιότητα στην κοινωνία.

Ο Mikesell (1994) αναφέρει μια θετική επίδραση της ύφεσης για τα τυχερά παιχνίδια, δεδομένου ότι τα τυχερά παιχνίδια προσφέρουν μια καθαρή ευκαιρία, μια ελπίδα για αλλαγή της οικονομικής ποιότητας ζωής των ανθρώπων. Οι άνθρωποι επιδιώκουν την ελπίδα να κερδίσει ένα τζάκποτ, σε κάποιο παιχνίδι,

παρουσιάζοντας πολλές φορές συμπεριφορά αγέλης, παίζοντας μαζικά επιδιώκοντας την ευκαιρία για να κερδίσουν πολλά εκατομμύρια. Ιδίως όταν η συμμετοχή εξασφαλίζεται με πολύ χαμηλό κόστος.

Σε ένα περιβάλλον ύφεσης και κρίσης, με αυξημένη αβεβαιότητα περισσότεροι άνθρωποι μπορούν να βρουν αυτό το μικρό κόστος ως σημαντική ευκαιρία για να κερδίσουν ένα πολύ μεγάλο ποσό, ιδιαιτέρως ελκυστικό, ακόμα και σε μια περίοδο όπου το εισόδημά τους έχει μειωθεί. Πιο συγκεκριμένα ο Mikesell, 1994 θεωρεί ότι οι πωλήσεις των λαχείων είναι ευαίσθητες στο ποσοστό ανεργίας και μάλιστα για τις ΗΠΑ σημειώνει ότι παρατηρείται μια αύξηση της τάξης του 0,17%, για κάθε αύξηση 1% του ποσοστού της ανεργίας.

Πιο πρόσφατες μελέτες σημειώνουν ότι η ύφεση μπορεί επίσης να προκαλέσει αύξηση των ευκαιριών συμμετοχής σε παίγνια. Όταν η φυσιολογική αύξηση του εισοδήματος περιορίζεται κατά τη διάρκεια της ύφεσης, θεωρείται ότι η αύξηση των δαπανών στην αγορά των τυχερών παιχνιδιών, οδηγεί σε εξισορρόπηση του προϋπολογισμού τους (βλέπε Dadayan και Ward 2009, Calcagno et al 2010, και Richard 2010). Αναλυτικότερα, ο Richard (2010) πραγματοποίησε μια μελέτη διερεύνησης των παραγόντων για την άνθιση των καζίνο σε δείγμα 13 χωρών. Τα αποτελέσματά του συγκλίνουν στο ότι η οικονομική ανάπτυξη θα πρέπει, και πιο συγκεκριμένα η απασχόληση σε αυτές τις περιόδους, όπως μετράται από το ποσοστό ανεργίας, να συνδέονται με τη νομιμοποίηση των καζίνο και του τζόγου, με στόχο την αύξηση της απασχόλησης και της τόνωση του τουρισμού και των εισροών χρήματος. Οι νομιμοποιήσεις των καζίνο και των τυχερών παιγνίων, τείνει να συμβεί σε περιόδους κρίσεις, αφενός για λόγους αύξησης των εσόδων από την έκδοση αδειών και των φορολογικών εσόδων, αλλά και για την αντιμετώπιση της ανεργίας.

Όσον αφορά την άμεση επίδραση της ύφεσης ή της μείωσης του ΑΕΠ στην αγορά τυχερών παιχνιδιών, τα αποτελέσματα είναι αμφιλεγόμενα. Πολλές εμπειρικές και θεωρητικές μελέτες υποστηρίζουν ότι ευνοεί την αγορά τυχερών παιγνίων, ενώ άλλες υποστηρίζουν ότι ο κλάδος παρουσιάζει κυκλικότητα, μολονότι με χαμηλότερη ένταση.

Τα συμπεράσματα είναι πολλές φορές άκρως αντικρουόμενα και σαφώς επηρεάζονται από πολλούς μακροοικονομικούς παράγοντες. Για παράδειγμα ποια είναι η ένταση της μείωσης του εισοδήματος ή της ύφεσης στην οικονομία,

πόσο αυξάνεται το ποσοστό ανεργίας σωρευτικά, ποια φορολογική και δημοσιονομική πολιτική ακολουθείται κ.ο.κ. Για παράδειγμα, ο Tenkel (1970) παρέχει ενδείξεις ότι κατά τη διάρκεια της Μεγάλης Ύφεσης υπήρξε μια ανοδική πορεία στον στοιχηματισμό στον ιππόδρομο, ενώ αντιθέτως ο Gu το 1999 και οι Raab και Schwer 2003, μελετώντας την επίδραση της ασιατικής κρίσης του 1997-1998, έδειξαν μείωση στη ζήτηση για τυχερά παιχνίδια κατά την περίοδο της ύφεσης.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι για την παρούσα κρίση καθώς και για επόμενες υφέσεις, στο πλαίσιο των οικονομικών κύκλων, οι μεταβολές στις δραστηριότητες των τυχερών παιχνιδιών κατά τη διάρκεια μιας ύφεσης είναι χρήσιμες για πολλά ενδιαφερόμενα μέρη. Είναι σαφές ότι μπορούν να συνδράμουν στη στρατηγική των εταιρειών που σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια (π.χ. εταιρείες στοιχημάτων, καζίνο κ.λπ.) με τη βέλτιστη κατανομή των πόρων τους κατά τη διάρκεια της ύφεσης. Επίσης, περιλαμβάνουν αποφάσεις σχετικά με το προσωπικό, την παροχή προνομίων σε πελάτες και πρόσθετες επιβραβεύσεις, καθώς και δραστηριότητες προώθησης, μεταξύ άλλων. Μπορούν επίσης να βοηθήσουν τις κυβερνήσεις για την πρόβλεψη της εξέλιξης της αγοράς, δεδομένου ότι αποτελεί μια από τις σημαντικότερες πηγές φορολογικών εσόδων, κατά τη διάρκεια της ύφεσης (Cargill και Eadington 1978) και παρέχουν υποστήριξη για τη λήψη αποφάσεων σχετικά με την επέκταση των δραστηριοτήτων τυχερών παιχνιδιών τους.

## 5. Εμπειρικά Δεδομένα και Μεθοδολογία

### 5.1. Δεδομένα και Ανάλυση

Όπως αναφέρθηκε και στην εισαγωγή, η παρούσα εργασία έχει επικεντρωθεί στη μελέτη και διερεύνηση της κατανάλωσης των νοικοκυριών στην Ελλάδα, πριν και μετά τη διάρκεια της κρίσης για τη συνολική δαπάνη σε τυχερά παιχνίδια, ενώ θα περιγραφούν αναλυτικά πρωτότυπα στοιχεία για την κατανομή της δαπάνης, ανά νομό στην Ελλάδα. Τέλος, τα αποτελέσματα που θα προκύψουν, θα συσχετιστούν και θα συγκριθούν με τα αποτελέσματα των ερευνών για χώρες της Ευρωζώνης.

Στην παρούσα διπλωματική εργασία, σκοπός είναι η περιγραφική και εμπειρική διερεύνηση της επίδρασης της χρηματοπιστωτικής και οικονομικής κρίσης χρέους στην Ελλάδα και σε χώρες της Ευρωζώνης, στην αγορά τυχερών παιχνιδιών, με την ανάλυση χρονολογικών και διαστρωματικών δεδομένων.

Για την ανάλυση, θα διερευνηθούν οι ετήσιες δαπάνες για τις νόμιμες δραστηριότητες τυχερών παιχνιδιών για την Ελλάδα και άλλες χώρες της Ευρωζώνης. Τα δεδομένα που έχουμε διαθέσιμα αφορούν την περίοδο 2003 έως 2014, καλύπτοντας πλήρως την περίοδο της οικονομικής κρίσης στην Ελλάδα και της κρίσης χρέους στις περιφερειακές οικονομίες της Ευρωζώνης.

Επίσης, μια καινοτομία είναι η διερεύνηση της συμπεριφοράς της περιόδου 2003 έως 2013, που καλύπτει μια περίοδο ανάπτυξης και μια περίοδο ύφεσης για τις χώρες της Ευρωζώνης και την Ελλάδα που παρουσιάζει σημαντική μείωση του ΑΕΠ της και του διαθέσιμου εισοδήματος των νοικοκυριών από το 2008 έως και το 2014. Το χρονικό πλαίσιο χωρίζεται σε δύο περιόδους, οι οποίες είναι η περίοδος από το 2003-2007, για τη συμπεριφορά της ζήτησης για τυχερά παίγνια πριν από την οικονομική κρίση και κατόπιν για το χρονικό διάστημα 2008-2013, περίοδο κρίσης χρέους για την Ελλάδα.

Ενώ πολλές πτυχές των τυχερών παιχνιδιών έχουν διερευνηθεί διεξοδικά, στην επιστημονική βιβλιογραφία λίγες μελέτες διερευνούν εάν και με ποιο τρόπο οι δραστηριότητες που σχετίζονται με την αγορά τυχερών παιχνιδιών επηρεάζονται από μια οικονομική κρίση.

Δεδομένου ότι το δείγμα και ο αριθμός των παρατηρήσεων είναι αρκετά περιορισμένος για την ανάλυση χρονοσειρών, μπορούμε να εξάγουμε μια σημαντική θετική πρώτη εικόνα για την πορεία του GGR σε σχέση με άλλες μικροοικονομικές και κυρίως μακροοικονομικές μεταβλητές, παρά το γεγονός ότι η εκτίμηση αποτελεσμάτων αναφορικά με τους πολλαπλασιαστές δεν μπορεί να θεωρηθεί πλήρης, για τη διεξαγωγή αξιόπιστων αναλύσεων, που θα προσφέρουν χρήσιμη πληροφόρηση για τους χαράσσοντες οικονομική πολιτική ή τα στελέχη του κλάδου τυχερών παιχνιδιών ή για τις εποπτικές αρχές.

Αναλυτικότερα, στη συγκεκριμένη εργασία εξετάζονται οι προσδιοριστικοί μακροοικονομικοί παράγοντες της ζήτησης, όπως αυτή εκφράζεται από τα έσοδα για τυχερά παιχνίδια μετά την παγκόσμια χρηματοπιστωτική κρίση του 2008, για δεδομένα από το 2007. Τα δεδομένα των μακροοικονομικών μεταβλητών προέρχονται από την Eurostat και το Διεθνές Νομισματικό Ταμείο, με στοιχεία του WEO statistics. Αντίστοιχα, χρησιμοποιήθηκαν δεδομένα από την Εθνική Στατιστική Υπηρεσία.



## 5.2. Περιγραφή και Ανάλυση Δεδομένων

Στην παρούσα ενότητα θα παρουσιαστούν οι βασικές μεταβλητές και τα δεδομένα της μελέτης. Εν συνεχεία θα αναπτυχθεί το αντικείμενο της μελέτης και η μεθοδολογία διερεύνησης της ζήτησης για τυχερά παιχνίδια, πριν και μετά την παγκόσμια χρηματοπιστωτική κρίση, τη μεγαλύτερη κρίση από εκείνη της “Μεγάλης Ύφεσης” του 1929. Ο στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι ο προσδιορισμός των βασικών μακροοικονομικών μεταβλητών που επιδρούν στη ζήτηση των τυχερών παιχνιδιών στις οικονομίες της Ευρωζώνης, σε ένα δυσμενές οικονομικό περιβάλλον, το οποίο προσδιορίζεται από την κρίση χρέους και τη βαθιά ύφεση, σε σύγκριση με μια περίοδο όπου όπως όλα τα θεμελιώδη έδειχναν χαρακτηριζόταν από ισχυρή οικονομική ανάπτυξη.

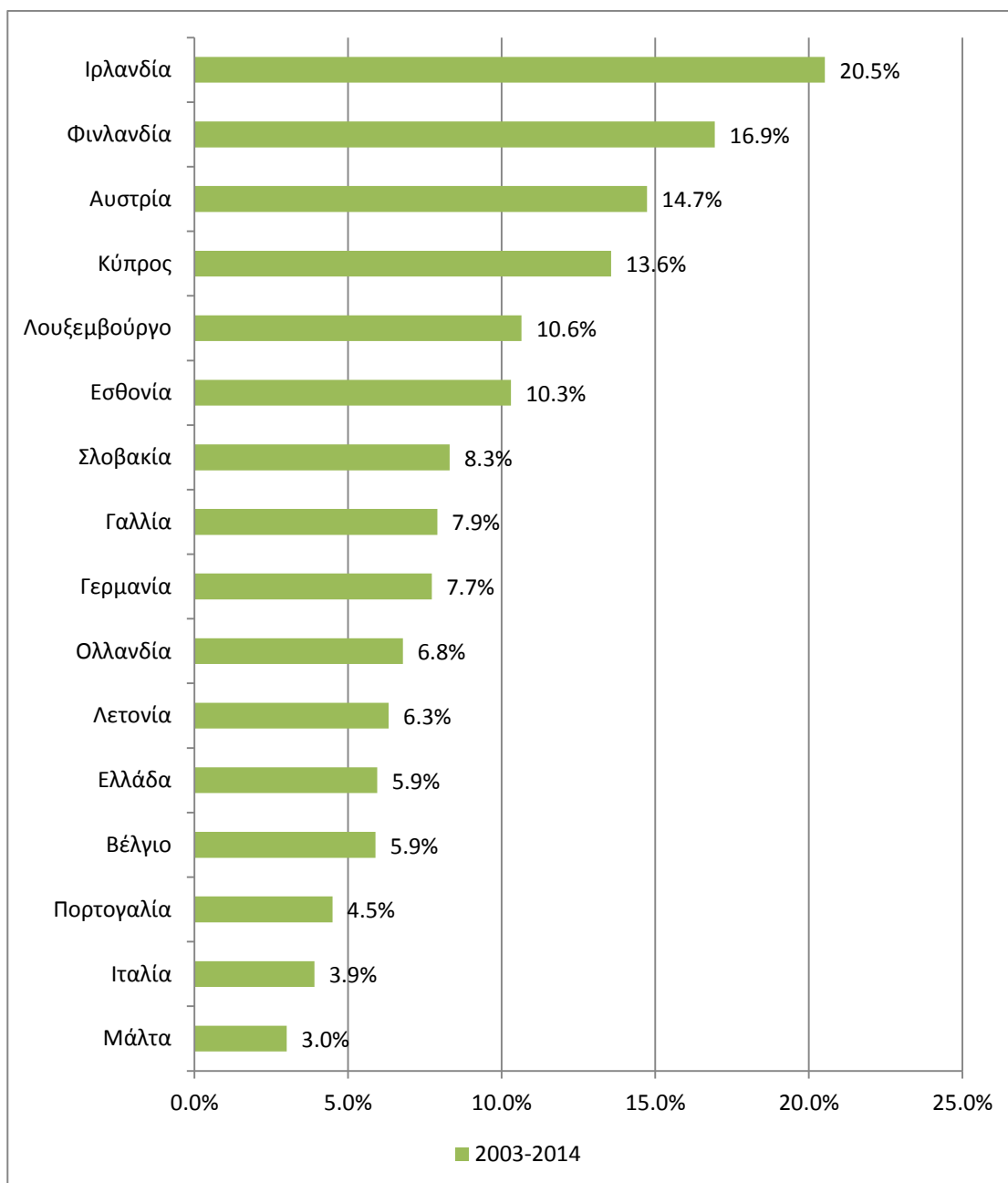
Για την εμπειρική διερεύνηση εξετάζουμε 16 χώρες της Ευρωζώνης για τις οποίες υπάρχουν διαθέσιμα δεδομένα, από τη βάση δεδομένων που χρησιμοποιήθηκε και έχει στοιχεία εμπιστευτικότητας των δεδομένων για τα KPIs των ευρωπαϊκών αγορών αναφορικά με το GGR και το ποσοστό του νόμιμου τζίρου της αγοράς τυχερών παιγνίων και τα αντίστοιχα μεγέθη ως ποσοστό του ΑΕΠ. Σημειώνεται ότι τα δεδομένα είναι εμπιστευτικά.

Οι χώρες του δείγματος, όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως είναι 16 και πιο συγκεκριμένα η ανάλυση που ακολουθεί είναι οι Αυστρία, Βέλγιο, Κύπρος, Εσθονία, Φινλανδία, Γαλλία, Γερμανία, Ελλάδα, Ιρλανδία, Ιταλία, Λετονία, Λουξεμβούργο, Μάλτα, Ολλανδία, Πορτογαλία και Σλοβακία. Ο λόγος για τον περιορισμό των χωρών του δείγματος είναι το γεγονός ότι δεν κατέστη εφικτό να βρεθούν πλήρη και αξιόπιστα δεδομένα της αγοράς τυχερών παιγνίων για όλες τις χώρες της Ευρωζώνης ή και άλλες χώρες της Ευρώπης για να συντεθεί ένα πιο ολοκληρωμένο δείγμα.

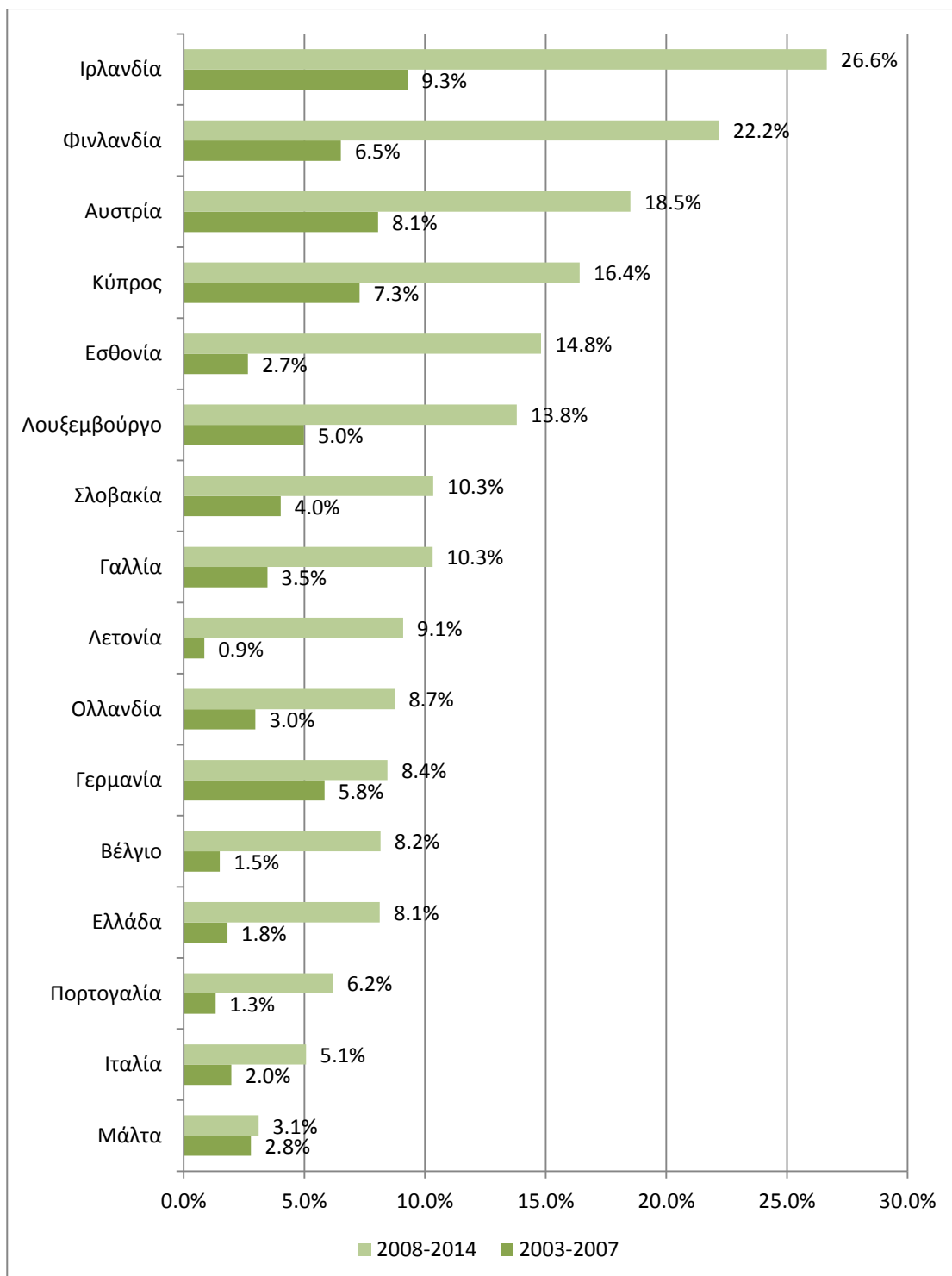
Τα δεδομένα μας αφορούν το διάστημα 2003-2014 και θα εξετάσουμε το δείγμα σε δύο περιόδους πριν από την παγκόσμια χρηματοπιστωτική κρίση του 2007 και μετά. Επομένως οι δύο υπο-περίοδοι είναι 2003-2007 και 2008-2014, το έτος 2008 εισάγεται στη δεύτερη υπο-περίοδο, δεδομένου ότι είναι το έτος που παρουσιάστηκε η μείωση του κατά κεφαλήν ΑΕΠ.

Στο Διάγραμμα 13 παρουσιάζεται ο μέσος όρος του GGR για τις δύο υποπεριόδους 2003-2007 και 2008-2014 για τις χώρες του εξεταζόμενου δείγματος.

**Διάγραμμα 13: Μέσος όρος GGR ως ποσοστό του ΑΕΠ για την περίοδο 2003-2014.**



**Διάγραμμα 14: Μέσοι όροι GGR ως ποσοστό του ΑΕΠ για τις δύο υπο-περιόδους 2003-2007 και 2008-2014.**



Οι μακροοικονομικές μεταβλητές που χρησιμοποιήθηκαν για την ανάλυση αντλήθηκαν από τη βάση δεδομένων της Eurostat και το Διεθνές Νομισματικό Ταμείο.

Η ανάλυση γίνεται με την βοήθεια ανάλυσης παλινδρόμησης που αναφέρονται τόσο σε διαστρωματικό επίπεδο, όσο και ανάλυση χρονοσειρών, χρησιμοποιώντας panel data, με fixed effects. Ουσιαστικά, πραγματοποιείται ο υπολογισμός των συντελεστών με βάση την υπόθεση ότι μη παρατηρούμενες επιδράσεις είναι μη συσχετιζόμενες με τις άλλες μεταβλητές του υποδείγματος, για κάθε μεταβλητή του υποδείγματος.

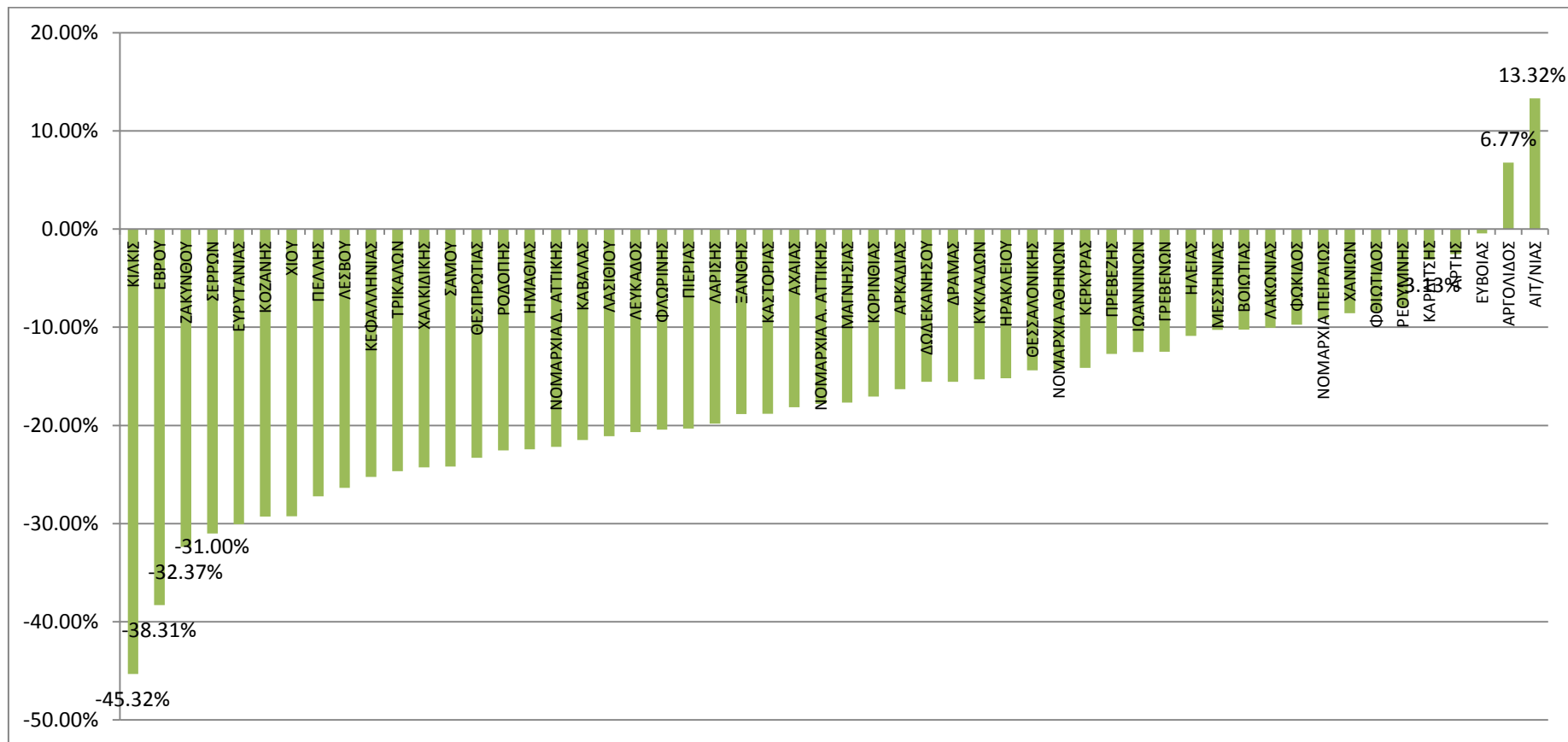
Εν πολλοίς, οι διάφορες ερευνητικές προσπάθειες σχετικά με τα τυχερά παιχνίδια, τη λαχειοφόρο αγορά και τον αθλητικό στοιχηματισμό παρέχουν μια ευρεία, γενική βάση ώστε να αναλυθούν οι βασικές οικονομικές αρχές που διέπουν τη βιομηχανία των τυχερών παιχνιδιών. Όπως αναφέρθηκε και στην εισαγωγή η παρούσα εργασία θα επικεντρωθεί στη μελέτη και διερεύνηση της κατανάλωσης των νοικοκυριών στην Ελλάδα, πριν και μετά τη διάρκεια της κρίσης για τη συνολική δαπάνη για τυχερά παιχνίδια, ενώ θα περιγραφούν αναλυτικά πρωτότυπα στοιχεία για την κατανομή της δαπάνης, ανά νομό στην Ελλάδα. Τέλος τα αποτελέσματα που θα προκύψουν, θα συσχετιστούν και θα συγκριθούν με τα αποτελέσματα των ερευνών για χώρες της Ευρωζώνης.

Αρχικά, όσον αφορά τα μεγέθη στην Ελλάδα ανά νομό, θα περιγραφούν εν συνεχεία, ενώ η οικονομετρική ανάλυση για τις χώρες της Ευρωζώνης θα περιγραφεί στις επόμενες ενότητες. Χαρακτηριστικό είναι με τα δεδομένα της ΕΛ.ΣΤΑΤ. πως έως το 2012 ο αριθμός των νομών που παρουσίασαν μεγαλύτερη μείωση του κατά κεφαλήν ΑΕΠ σε σχέση με τη μεταβολή της δαπάνης για τυχερά παιχνίδια είναι 14, ενώ η μείωση στη δαπάνη ήταν μεγαλύτερη σε 36 νομούς.

Όσον αφορά τα μεγέθη ανά νομό είναι εμφανές ότι σε όλους τους νομούς ο τζίρος του ομίλου ΟΠΑΠ σε τυχερά παίγνια ήταν πολύ πιο μειωμένος σε σχέση με το 2007, δηλαδή το έτος πριν την κρίση. Όπως φαίνεται τώρα στο Διάγραμμα 15 τη αύξηση παρουσίασαν δύο νομοί, όπως οι νομοί Αιτωλοακαρνανίας (13,32%) και Αργολίδος (6,77%).

Αντιθέτως τη μεγαλύτερη μείωση παρουσιάζουν από όλους τους άλλους νομούς με το ίδιο πρόσημο παρουσίασαν οι νομοί Κιλκίς (-45,32%), Έβρου (-38,31%), Ζακύνθου (-32,37%), Σερρών (-31,00%) και Ευρυτανίας (-30,07%).

Διάγραμμα 15: Ποσοστιαία μεταβολή του τζιρού ανά νομό 2007 και 2014



Πηγή: ΟΠΑΠ ΑΕ

### 5.3. Περιγραφή Μεθοδολογίας

Στην ενότητα αυτή θα ξεκινήσουμε την εμπειρική διερεύνηση του πώς η κατανάλωση των τυχερών παιχνιδιών εξελίσσεται με την πάροδο του επιχειρηματικού κύκλου, για το εξεταζόμενο χρονικό διάστημα στις οικονομίες της Ευρωζώνης και ποιοι παράγοντες την επηρεάζουν. Ως πρώτο βήμα της ανάλυσης αυτής, θα διερευνήσουμε κατά πόσον τα ποσοστά μεταβολής (οι ρυθμοί ανάπτυξης) των τυχερών παιχνιδιών είναι διαφορετικά κατά τη διάρκεια της περιόδου ανάπτυξης και της ύφεσης.

Όσον αφορά τα δεδομένα της κατανάλωσης τυχερών παιγνίων, τα αποτελέσματα δείχνουν σημαντικές διαφορές. Το επόμενο ερώτημα είναι εάν οι διαφορές μπορεί να σχετίζονται με τη διακύμανση του εισοδήματος, κατά τη διάρκεια των φάσεων επιχειρηματικού κύκλου.

Μια στενή παρατηρητική μελέτη της εξέλιξης των δεδομένων του όγκου κατανάλωσης τυχερών παιγνίων, θα σήμαινε ότι οι άνθρωποι προσαρμόζουν την κατανάλωσή τους σε προσωρινές και πιθανώς απροσδόκητες αλλαγές στο εισόδημα. Από τα δεδομένα για τις 16 χώρες της Ευρωζώνης, παρατηρείται ότι για την περίοδο 2003-2014, η ζήτηση για τυχερά παιχνίδια επηρεάζεται από τους κλυδωνισμούς, λόγω της οικονομικής κρίσης. Το επόμενο βήμα είναι να εξεταστεί εάν παρουσιάζονται μεταβολές στο εισόδημα, που δεν οφείλονται σε αλλαγές του επιχειρηματικού κύκλου.

Η επίδραση αυτή γίνεται εμφανής με τη χρήση της ανάλυσης των δύο υποπεριόδων, για το διάστημα προ της κρίσης και μετά την κρίση, ήτοι τις υποπεριόδους 2003-2007 και 2008-2014.

Στο υπόδειγμα θα χρησιμοποιήσουμε panel data (διαστρωματικά δεδομένα που συνδυάζονται με δεδομένα χρονολογικών σειρών). Η χρήση δεδομένων panel επιτυγχάνει να ξεπεράσουμε τα μειονεκτήματα που θα είχαμε στην ανάλυση του γραμμικού υποδείγματος παλινδρόμησης, δεδομένου του μικρού πλήθους ετήσιων παρατηρήσεων για το εξεταζόμενο δείγμα χωρών. Η ανάλυση panel πραγματοποιείται σε διαστρωματικό και διαχρονικό επίπεδο χρησιμοποιώντας ανάλυση παλινδρόμησης με τη μέθοδο panel data.

Η γενική μορφή του υποδείγματος είναι η εξής:

$$GGR_{it} = a_i + \sum \beta_n X_{it} + \mu_i + \lambda_t + u_{it}$$

όπου:

$GGR_{it}$ : η εξαρτημένη μεταβλητή GGR για τη χώρα  $i$  την χρονική στιγμή  $t$

$a$ : η σταθερά

$\beta_n X_{it}$ : η  $X$  ανεξάρτητη μεταβλητή  $i$  την χρονική στιγμή  $t$ , επί τον συντελεστή ευαισθησίας

$\mu_i$ : η διαστρωματική επίδραση

$\lambda_t$ : η διαχρονική επίδραση

$u_{it}$ : σφάλμα

Η εκτίμηση του υποδείγματος μπορεί να γίνει με δυο εναλλακτικούς τρόπους:

- Random Effects για την εκτίμηση των παραμέτρων, υπολογίζονται με την υπόθεση ότι μη παρατηρούμενες επιδράσεις είναι μη συσχετιζόμενες με τις άλλες ανεξάρτητες μεταβλητές. Το random effects model είναι αξιόπιστο μόνο εάν οι ανεξάρτητες μεταβλητές που χρησιμοποιούνται είναι ασυσχέτιστες.
- Fixed Effects όπου έχουμε συνέπεια σε κάθε περίπτωση, με τον σταθερό όρο του υποδείγματος να διαφέρει ανάμεσα στις διαστρωματικές μονάδες με την εφαρμογή της μεθόδου Ordinary Least Squares (OLS). Το πλεονέκτημα είναι ότι οποιαδήποτε επίδραση μας διαφεύγει από μεταβλητές που έχουν εξαιρεθεί από το υπόδειγμα ενσωματώνονται στον μεταβαλλόμενο για κάθε οικονομία σταθερό όρο.

Για τις μεταβλητές χρησιμοποιήθηκαν οι φυσικοί λογάριθμοι. Στο υπόδειγμα θα συγκρίνουμε τα αποτελέσματα αναφορικά με τους παράγοντες που επέδρασαν



στη διαμόρφωση του GGR. Η ανάλυση μας πραγματοποιείται με fixed effects model, ενώ υποθέτουμε ότι τα  $\mu_i$  και  $\lambda_i$  είναι σταθερά (fixed effects model).

Στον Πίνακα 4 που ακολουθεί παρουσιάζονται τα βασικά στατιστικά στοιχεία των μεταβλητών, όπως η μέση τιμή, η διάμεσος, το μέγιστο-ελάχιστο, η τυπική απόκλιση και τα μέτρα της κυρτότητας και της λοξότητας.

Πιο συγκεκριμένα, η μέση τιμή του δείγματος  $N$  διαστρωματικών παρατηρήσεων αποτελεί ένα μέτρο θέσης, δηλαδή δείχνει τη σχετική θέση των αριθμών στους οποίους αναφέρεται. Η μέση τιμή εξετάζεται σε σχεδόν όλες τις στατιστικές κατανομές και ορίζεται ως το άθροισμα των παρατηρήσεων δια του πλήθους αυτών. Η διάμεσος (στατιστική) δεν υπολογίζεται με αλγεβρικό τύπο και επιπλέον, δεν επηρεάζεται από ακραίες τιμές, όπως η μέση τιμή.

Επίσης η τυπική απόκλιση ορίζεται ως η τετραγωνική ρίζα της διακύμανσης και μετρά τη διασπορά γύρω από τη μέση τιμή, σε όρους των τετραγώνων των αποκλίσεων των επιμέρους τιμών. Δηλαδή δεν εκφράζεται στις ίδιες μονάδες στις οποίες μετριούνται οι αποκλίσεις. Εάν υπολογίσουμε τη θετική τετραγωνική ρίζα της διακύμανσης θα έχουμε τις αποκλίσεις στις ίδιες μονάδες στις οποίες μετριούνται οι τιμές της μεταβλητής. Το μέτρο της τυπικής απόκλισης αποτελεί την πιο σημαντική παράμετρο μιας κατανομής. Τυπική απόκλιση είναι η θετική τετραγωνική ρίζα της διακύμανσης και συμβολίζεται με  $s$ .

$$s = \sqrt{s^2} = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Η ασυμμετρία μιας κατανομής μπορεί να μετρηθεί με τα μέτρα της λοξότητας ή της κυρτότητας που παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα. Έστω  $X$  μια μεταβλητή, με τρίτη ροπή  $E(X^3)$ . Η λοξότητα εκφράζει την ασυμμετρία μιας κατανομής. Μέτρο της λοξότητας είναι ο συντελεστής λοξότητας ( $\alpha_3$ ) ο οποίος όταν η κατανομή είναι μια απολύτως συμμετρική είναι ίση με 0. Μια θετική τιμή δηλώνει ότι οι παρατηρήσεις βρίσκονται συγκεντρωμένες στα αριστερά του μέσου, με τις περισσότερες από τις ακραίες τιμές στα δεξιά. Αρνητική τιμή δηλώνει ομαδοποίηση στα δεξιά.

Δηλαδή, η λοξότητα είναι ένα μέτρο της ασυμμετρίας που χαρακτηρίζει την κατανομή γύρω από τη μέση τιμή της. Θετική λοξότητα σημαίνει ότι η καμπύλη εκτείνεται περισσότερο προς τα δεξιά της μέσης τιμής ενώ αρνητική λοξότητα σημαίνει μεγαλύτερη έκταση της καμπύλης προς τα αριστερά της μέσης τιμής. Αν η κατανομή είναι συμμετρική τότε  $\alpha_3 = 0$ .

**Πίνακας 4: Βασικά στατιστικά μεγέθη των μεταβλητών**

	LNGGR	LNINCOME	SAVINGS	DTK	UNEMPL	DEBTTGDP
Μέσος Όρος	5.182	10.090	0.214	4.694	0.087	0.647
Διάμεσος	5.111	10.271	0.222	4.687	0.078	0.647
Μέγιστο	6.076	11.144	0.330	4.998	0.275	1.772
Ελάχιστο	3.867	8.803	0.059	4.478	0.033	0.036
Τυπική Απόκλιση	0.462	0.532	0.056	0.100	0.041	0.368
Λοξότητα	-0.159	-0.285	-0.563	0.765	1.636	0.394
Κυρτότητα	2.915	2.318	2.737	3.714	6.780	3.065
Αριθ. Παρατηρήσεων	192	192	192	192	192	192

Επιπλέον, η ύπαρξη πολυσυγγραμικότητας παρουσιάζεται όταν υπάρχει αλληλεξάρτηση μεταξύ των επεξηγηματικών μεταβλητών που χρησιμοποιούνται και αυτό συμβαίνει όταν οι επεξηγηματικές μεταβλητές παρουσιάζουν σημαντικά υψηλούς συντελεστές συσχέτισης, δηλαδή όταν δεν είναι μεταξύ τους γραμμικά ανεξάρτητες. Ακολουθεί ο πίνακας των συντελεστών συσχέτισης για τις μακροοικονομικές μεταβλητές που διακρίθηκαν, με αποδεκτό όριο συσχέτισης το 0,65 αφαιρώντας από την ανάλυση τα δημοσιονομικά μεγέθη των εσόδων και των δαπανών του δημοσίου.

**Πίνακας 5: Πίνακας συντελεστών συσχέτισης των εξεταζόμενων μεταβλητών**

	GGR	INCOME	SAVINGS	DTK	UNEMPL	DEBTTOGDP	EXPEND	REVEN
GGR	1.000							
INCOME	0.541	1.000						
SAVINGS	-0.173	0.402	1.000					
DTK	0.028	-0.217	-0.095	1.000				
UNEMPL	-0.205	-0.482	-0.404	0.330	1.000			
DEBTTOGDP	0.301	0.125	-0.485	0.037	0.368	1.000		
EXPEND	0.309	0.444	-0.080	0.030	0.039	0.580	1.000	
REVEN	0.348	0.744	0.351	-0.065	-0.287	0.275	0.764	1.000

Παρατηρούμε υψηλή συσχέτιση μεταξύ των εσόδων της κυβέρνησης και των δαπανών, οπότε δε θα χρησιμοποιήσουμε από κοινού αυτές τις δύο μεταβλητές, δεδομένου ότι τα έσοδα παρουσιάζουν επίσης υψηλή συσχέτιση και με το εισόδημα. Στην περίπτωση της ετεροσκεδαστικότητας αυτό το οποίο συμβαίνει είναι ότι η διακύμανση του διαταρακτικού όρου  $\varepsilon_i$  δεν είναι σταθερή, δηλ. οι τιμές των καταλοίπων δεν ακολουθούν κανονική κατανομή, η οποία έχει σταθερό μέσο και ίσο με το μηδέν και σταθερή διακύμανση.

Ένα κριτήριο ελέγχου που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε αυτή την περίπτωση είναι το κριτήριο του White για τη διόρθωση του προβλήματος. Για την αυτοσυσχέτιση, ισχύει ότι η συνδιακύμανση μεταξύ των διαδοχικών τιμών του σφάλματος δεν είναι μηδέν, που πραγματοποιείται με το κριτήριο των Durbin-Watson.

Από την εκτίμηση διαφόρων συνδυασμών των μεταβλητών και του υποδείγματος προκύπτουν τα αποτελέσματα που παρουσιάζονται στους πίνακες που ακολουθούν (όπου \*\*\* για επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας 1%, \*\* για επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας 5% και \* για επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας 10%).

Ο Πίνακας 6 παρουσιάζει τα αποτελέσματα για τις 16 χώρες, για την περίοδο 2003-2014. Παρατηρούμε ότι το  $R^2$  φτάνει στο 50,38% ενώ το προσαρμοσμένο

Adjusted-R<sup>2</sup> είναι 49,33%, γεγονός που δείχνει ότι οι βασικές μακροοικονομικές μεταβλητές μπορούν να εξηγήσουν αρκετά ικανοποιητικά την εξέλιξη του GGR.

**Πίνακας 6: Αποτελέσματα Υποδείγματος για την περίοδο 2003-2014**

Μεταβλητή	Συντελεστής	Τυπικό Σφάλμα	t-Statistic	Prob.
C	-28.53231***	5.742748	-4.968407	0.0000
Income	0.627365***	0.032694	19.18891	0.0000
Income <sup>2</sup>	-0.243964***	0.054591	-4.468950	0.0000
Unemployment	-1.071196***	0.221364	-4.839068	0.0000
Savings	-3.433271***	0.142073	-24.16548	0.0000
Inflation	0.850313***	0.215226	3.950787	0.0001
Περίοδος: 2003-2014 No Cross-sections: 16 Συνολικός πίνακας (unbalanced) παρατηρήσεις: 192 Period SUR (PCSE) standard errors & covariance (d.f. corrected)				
R-squared	0.526794	Akaike info criterion	0.602327	
Adjusted R-squared	0.514074	Schwarz criterion	0.704124	
S.E. of regression	0.322017	Hannan-Quinn criter.	0.643556	
		Durbin-Watson stat	0.259410	

Στην εμπειρική βιβλιογραφία αναμένουμε η σχέση μεταξύ GGR και κατά κεφαλήν εισοδήματος αυξάνονται έως ένα συγκεκριμένο επίπεδο και έπειτα ξεκινά να μειώνεται. Περιλαμβάνοντας τη μεταβλητή income<sup>2</sup>, με το εισόδημα να εκφράζεται από τη μεταβλητή του κατά κεφαλήν ΑΕΠ σε δολάρια PPP και βασιζόμενοι στη μικροοικονομική θεωρία, για τα ανώτερα αγαθά και την υπόθεση των Price και Novak (1999).

Ο συντελεστής του εισοδήματος είναι θετικός και στατιστικά σημαντικός και φτάνει στο 0,627 δείχνοντας τη θετική σχέση μεταξύ του κατά κεφαλήν εισοδήματος και της δαπάνης για τυχερά παίγνια, όπως εκφράζεται από το GGR. Επίσης θετική και στατιστικά σημαντική είναι η σχέση μεταξύ του δείκτη τιμών καταναλωτή, γεγονός που εκφράζει ότι όσο αυξάνεται το επίπεδο τιμών, οι πολίτες αποδέχονται τη συμμετοχή στην αγορά τυχερών παιγνίων επιδιώκοντας με χαμηλό κόστος να επιτύχουν σημαντικές αποδόσεις, ώστε να διατηρήσουν την αγοραστική τους δύναμη.

Χαρακτηριστική είναι η αρνητική σχέση μεταξύ της ανεργίας και της αποταμίευσης της χώρας. Αυτό συνεπάγεται ότι χώρες που παρουσιάζουν υψηλή αποταμιευτική κουλτούρα, δαπανούν μικρό ποσοστό των χρημάτων τους σε τυχερά παίγνια. Ενώ η ανεργία δεν αποτελεί βασικό κίνητρο για τη συμμετοχή σε τυχερά παίγνια.

Παρατηρούμε ότι το  $R^2$  φτάνει στο 52,68% ενώ το προσαρμοσμένο Adjusted- $R^2$  είναι 51,41%, γεγονός που δείχνει ότι οι βασικές μακροοικονομικές μεταβλητές μπορούν να εξηγήσουν αρκετά ικανοποιητικά την εξέλιξη του GGR.

**Πίνακας 7: Αποτελέσματα Υποδείγματος για την περίοδο 2003-2007**

Μεταβλητή	Συντελεστής	Τυπικό Σφάλμα	t-Statistic	Prob.
C	-25.28583***	5.924507	-4.268005	0.0001
Income	0.633147***	0.023057	27.45983	0.0000
Income <sup>2</sup>	-0.120043**	0.052504	-2.286350	0.0251
Unemployment	-1.394964***	0.271343	-5.140965	0.0000
Savings	-2.666729***	0.308489	-8.644483	0.0000
Inflation	2.848911***	0.409620	6.955005	0.0000
Περίοδος: 2003-2007 No Cross-sections: 16 Συνολικός πίνακας (unbalanced) παρατηρήσεις: 80 Period SUR (PCSE) standard errors & covariance (d.f. corrected)				
R-squared	0.620070	Akaike info criterion	0.432933	
Adjusted R-squared	0.594399	Schwarz criterion	0.611585	
S.E. of regression	0.289821	Hannan-Quinn criter.	0.504559	
		Durbin-Watson stat	0.126495	

Ο Πίνακας 7 παρουσιάζει τα αποτελέσματα για τις 16 χώρες, για την περίοδο 2003-2007. Ο συντελεστής του εισοδήματος είναι θετικός και στατιστικά σημαντικός και φτάνει στο 0,633 δείχνοντας τη θετική σχέση μεταξύ του κατά κεφαλήν εισοδήματος και της δαπάνης για τυχερά παίγνια, όπως εκφράζεται από το GGR.

Επίσης θετική και στατιστικά σημαντική είναι η σχέση μεταξύ του δείκτη τιμών καταναλωτή, γεγονός που εκφράζει ότι όσο αυξάνεται το επίπεδο τιμών, οι πολίτες αποδέχονται τη συμμετοχή στην αγορά τυχερών παιγνίων επιδιώκοντας

με χαμηλό κόστος να επιτύχουν σημαντικές αποδόσεις, ώστε να διατηρήσουν την αγοραστική τους δύναμη.

Χαρακτηριστική είναι η αρνητική σχέση μεταξύ της ανεργίας (-1,39) και της αποταμίευσης (-2.66) της χώρας. Αυτό συνεπάγεται ότι χώρες που παρουσιάζουν υψηλή αποταμιευτική κουλτούρα, δαπανούν μικρό ποσοστό των χρημάτων τους σε τυχερά παίγνια. Ενώ η ανεργία δεν αποτελεί βασικό κίνητρο για τη συμμετοχή σε τυχερά παίγνια για τη συμμετοχή σε τυχερά παίγνια.

Όσον αφορά το τετράγωνο του εισοδήματος, το αποτέλεσμα είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον δεδομένου ότι το GGR αυξάνεται μαζί με το κατά κεφαλήν εισόδημα μέχρι ενός ορίου και έπειτα ξεκινά να μειώνεται.

Παρατηρούμε ότι το  $R^2$  φτάνει στο 62,00% ενώ το προσαρμοσμένο Adjusted- $R^2$  είναι 59,44%, γεγονός που δείχνει ότι οι βασικές μακροοικονομικές μεταβλητές μπορούν να εξηγήσουν αρκετά ικανοποιητικά την εξέλιξη του GGR.

#### Πίνακας 8: Αποτελέσματα Υποδείγματος για την περίοδο 2008-2014

Μεταβλητή	Συντελεστής	Τυπικό Σφάλμα	t-Statistic	Prob.
C	-25.79544***	4.778914	-5.397762	0.0000
Income	0.458044***	0.054945	8.336396	0.0000
Income <sup>2</sup>	-0.262267***	0.044509	-5.892494	0.0000
Unemployment	-0.854643***	0.272610	-3.135043	0.0022
Savings	-3.494946***	0.196527	-17.78356	0.0000
Inflation	0.063014	0.260410	0.241982	0.8093
Περίοδος: 2008-2014 No Cross-sections: 16 Συνολικός πίνακας (unbalanced) παρατηρήσεις: 112 Period SUR (PCSE) standard errors & covariance (d.f. corrected)				
R-squared	0.466034	Akaike info criterion	0.698327	
Adjusted R-squared	0.440847	Schwarz criterion	0.843961	
S.E. of regression	0.334267	Hannan-Quinn criter.	0.757416	
		Durbin-Watson stat	0.068735	

Ο Πίνακας 8 παρουσιάζει τα αποτελέσματα για τις 16 χώρες, για την περίοδο 2008-2014. Το εισόδημα φαίνεται να επηρεάζει λιγότερο το GGR με τη σχέση να

παραμένει θετική, αλλά τον συντελεστή να μειώνεται στο 0,458, σε σχέση με 0,633 την περίοδο πριν την κρίση.

Χαρακτηριστική είναι η αρνητική σχέση μεταξύ της ανεργίας (-0,85) και της αποταμίευσης (-3.49) της χώρας. Η αρνητική σχέση μεταξύ αποταμίευσης και GGR αυξάνεται κατά την περίοδο της κρίσης, δείχνοντας ότι οι πολίτες τείνουν να αποταμιεύουν περισσότερο. Αυτό συνεπάγεται ότι χώρες που παρουσιάζουν υψηλή αποταμιευτική κουλτούρα, δαπανούν μικρό ποσοστό των χρημάτων τους σε τυχερά παίγνια. Ενώ η ανεργία δεν αποτελεί βασικό κίνητρο για τη συμμετοχή σε τυχερά παίγνια.

Όσον αφορά το τετράγωνο του εισοδήματος, το αποτέλεσμα είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον δεδομένου ότι το GGR αυξάνεται μαζί με το κατά κεφαλήν εισόδημα μέχρι ενός ορίου και έπειτα ξεκινά να μειώνεται.





## 6. Συμπεράσματα

Σημειώνεται ότι η παρούσα διπλωματική εργασία επιτυγχάνει τους στόχους της για την εκτίμηση και την ερμηνεία του GGR της αγοράς με τη χρήση μακροοικονομικών μεταβλητών. Συνεπώς επιτυγχάνεται η ταυτοποίηση των προσδιοριστικών παραγόντων και των τάσεων συμμετοχής των ανθρώπων στην αγορά τυχερών παιγνίων σε 16 χώρες της Ευρωζώνης.

Στην εργασία αναλύσαμε την επίδραση της χρηματοπιστωτικής και οικονομικής κρίσης στην αγορά των τυχερών παιχνιδιών με χρήση ανάλυσης panel δεδομένων για τις 16 χώρες της Ευρωζώνης που είχαμε διαθέσιμα και αξιόπιστα στοιχεία για την περίοδο 2003-2014. Επιπλέον, η περίοδος ανάλυσης διασπάστηκε σε δύο υποπεριόδους, 2003-2007 και 2008-2014, ώστε να εξεταστούν οι μακροοικονομικοί παράγοντες που επηρεάζουν τη ζήτηση για τυχερά παιχνίδια πριν και μετά την παγκόσμια χρηματοπιστωτική κρίση.

Το δείγμα μελέτης μπορεί να χαρακτηριστεί ως ιδιαίτερος μοναδικό, δεδομένου ότι δεν έχει καταγραφεί μελέτη που εξετάζει ένα τόσο διευρυμένο δείγμα χωρών, ενώ είναι ελάχιστες οι μελέτες που εξετάζουν διάφορες χώρες και όχι μεμονωμένες χώρες ή συγκεκριμένα παίγνια.

Τα ευρήματα μπορούν να χαρακτηριστούν ιδιαίτερος χρήσιμα για κοινωνικούς και επιχειρησιακούς σκοπούς, καθώς προκύπτουν χρήσιμα συμπεράσματα για τη συμπεριφορά των κοινωνιών στην αγορά τυχερών παιγνίων πριν και μετά την κρίση, όπως αυτή επηρεάζεται από την εξέλιξη βασικών μακροοικονομικών μεταβλητών. Παράλληλα, αντιμετωπίζονται σημαντικά μειονεκτήματα που υπάρχουν σε πολλές άλλες μελέτες που εξετάζουν την επίδραση της κρίσης στην αγορά των τυχερών παιχνιδιών, ως μια ενιαία περίοδο, ενώ η ανάλυσή τους εστιάζει σε πολύ συγκεκριμένες αγορές και σε τοπικά παίγνια, ενώ στην παρούσα εργασία εξετάζονται οι χώρες της Ευρωζώνης, για μια περίοδο πριν την κρίση και μετά.

Η κατανόηση στις μεταβολές στις δραστηριότητες των τυχερών παιχνιδιών κατά τη διάρκεια μιας ύφεσης είναι χρήσιμη για τη στρατηγική των εταιρειών που σχετίζονται με τα τυχερά παιχνίδια (π.χ. εταιρείες στοιχημάτων, καζίνο κ.λπ.) ενώ είναι ιδιαίτερος χρήσιμη και για τις κυβερνήσεις και τις εποπτικές αρχές, για την

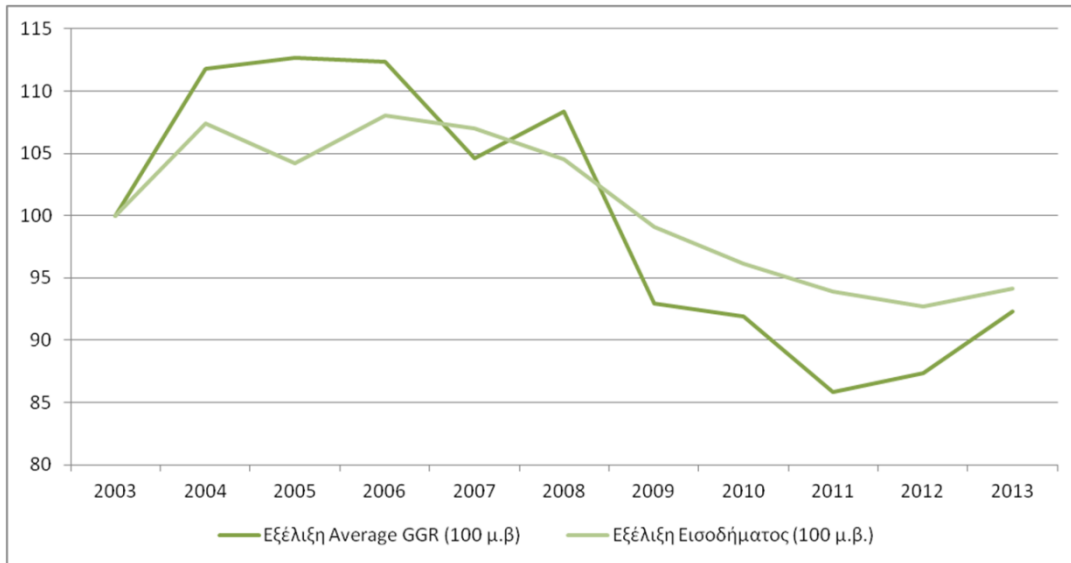
πρόβλεψη της εξέλιξης της αγοράς, δεδομένου ότι αποτελεί μια από τις σημαντικότερες πηγές φορολογικών εσόδων.

Τα αποτελέσματα όσον αφορά το εισόδημα συνάδουν με τα ευρήματα της υπάρχουσας επιστημονικής βιβλιογραφίας. Ειδικότερα, ο συντελεστής του εισοδήματος είναι θετικός και στατιστικά σημαντικός και φτάνει στο 0,627 δείχνοντας τη θετική σχέση μεταξύ του κατά κεφαλήν εισοδήματος και της δαπάνης για τυχερά παίγνια, όπως εκφράζεται από το GGR. Ακόμα, ο συντελεστής του εισοδήματος στο τετράγωνο είναι αρνητικός γεγονός που δείχνει ότι η ζήτηση για τυχερά παίγνια αυξάνεται μέχρι ένα σημείο μαζί με το εισόδημα, ενώ από ένα επίπεδο εισοδήματος και υψηλότερα αυτού μειώνεται η σχετική δαπάνη.

Πολλές μελέτες τείνουν να φτάνουν στο συμπέρασμα ότι η συμμετοχή σε τυχερά παίγνια είναι μια τάση που παρατηρείται σε χώρες με χαμηλό εισόδημα. Τα συμπεράσματά μας συγκλίνουν στο αντίθετο συμπέρασμα, δείχνοντας ότι μια αύξηση του πλούτου (σε απόλυτους όρους) οδηγεί σε υψηλότερη συμμετοχή σε τυχερά παίγνια. Όσον αφορά το τετράγωνο του εισοδήματος, το αποτέλεσμα είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον δεδομένου ότι το GGR αυξάνεται μαζί με το κατά κεφαλήν εισόδημα μέχρι ενός ορίου και έπειτα ξεκινά να μειώνεται.

Στην Ελλάδα, η δαπάνη των πολιτών για τυχερά παίγνια σημείωσε μείωση σε σχέση με τα χρόνια της ανάπτυξης. Όπως παρατηρούμε και στο διάγραμμα 16, το μέσο GGR αυξάνει με ταχύτερους ρυθμούς από το μέσο εισόδημα, όταν το δεύτερο έχει θετική τάση, ενώ αντίστοιχα μειώνεται με μεγαλύτερο ρυθμό όταν το μέσο εισόδημα περιορίζεται.

**Διάγραμμα 16: Εξέλιξη Εισοδήματος και μέσου GGR, με βάση το 2003=100, για την περίοδο 2003-2013**



Χώρες με υψηλά επίπεδα αποταμίευσης τείνουν να δαπανούν μικρότερα ποσά για τη συμμετοχή στην αγορά τυχερών παιγνίων, γεγονός που φαίνεται να συνάδει με την αποταμιευτική τους κουλτούρα. Αυτό μπορεί να σημαίνει ότι όσο περισσότερο αποταμιεύουν οι χώρες, τόσο περισσότερο πληροφορημένοι και συνετοί είναι οι πολίτες και με δεδομένες τις χαμηλές πιθανότητες να επιτύχουν ένα υψηλό κέρδος από τυχερά παιχνίδια, τόσο λιγότερο συμμετέχουν σε τυχερά παίγνια που περιλαμβάνουν χαμηλές πιθανότητες κέρδους.

Χαρακτηριστική είναι η αρνητική σχέση μεταξύ της ανεργίας, γεγονός που μπορεί να σημαίνει ότι λόγω της αύξησης της ανεργίας και του αριθμού των ατόμων χωρίς εισόδημα, η δαπάνη μπορεί να μειώνεται για την κάλυψη βασικότερων αναγκών και να μην δαπανούν χρήματα σε τυχερά παίγνια. Ωστόσο, δεν μπορεί να αποκλειστεί και η περίπτωση ότι σε περιόδους κρίσεις ενδέχεται να ανθεί και η αγορά παράνομων παιγνίων ή του διαδικτυακού τζόγου που είναι δύσκολο να καταγραφεί στο σύνολό του.

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναφερθεί ότι τα περιθώρια για μελλοντική έρευνα είναι πολλά. Για παράδειγμα, θα μπορούσε να διερευνηθεί το δείγμα των εξεταζόμενων χωρών για το σύνολο της ΕΕ ή να διερευνηθούν διαφορετικά δείγματα χωρών, όπως χώρες με υψηλά χαρακτηριστικά, όπως χώρες με υψηλό

εισόδημα ή υψηλή τάση για αποταμίευση ή άλλα κοινωνικά χαρακτηριστικά με τη διεύρυνση των εξεταζόμενων χωρών, όπως το επίπεδο εκπαίδευσης του πληθυσμού, η ηλικιακή διάρθρωση κ.λπ.

Καθίσταται σαφές ότι η παρούσα διπλωματική εργασία προφέρει σημαντικά συμπεράσματα, εντούτοις παρουσιάζει και συγκεκριμένους περιορισμούς. Πιο συγκεκριμένα, τα συμπεράσματα αφορούν τις χώρες της Ευρωζώνης για τα οποία καταφέραμε να βρούμε τα αναγκαία δεδομένα, από τις διαθέσιμες βάσεις δεδομένων για την αγορά τυχερών παιγνίων. Επιπλέον, τα συμπεράσματα αφορούν την εξεταζόμενη περίοδο 2003-2014 και τις δύο υποπεριόδους πριν και μετά την παγκόσμια χρηματοπιστωτική κρίση για το σύνολο των αγορών.

Μελλοντικά, η παρούσα διπλωματική εργασία θα μπορούσε να επεκταθεί με τη χρήση πιο εξειδικευμένων δεδομένων, όπως τις δαπάνες ανά κατηγορία παιγνίου, όπως παίγνια ικανοτήτων (π.χ. στοίχημα) και καθαρής τύχης (όπως Τζόκερ, λαχεία και ΛΟ-ΤΤΟ) για κάθε χώρα. Επιπλέον, μπορεί να επεκταθεί η εξεταζόμενη περίοδος με πιο ιστορικά δεδομένα. Επίσης, θα μπορούσαν να διερευνηθούν και άλλοι παράγοντες, όπως οι δείκτες φτώχειας, ο δείκτης Gini, άλλοι μακροοικονομικοί ή/και κοινωνικοί δείκτες που θα μπορούσαν να επηρεάζουν τη ζήτηση για τυχερά παίγνια, όπως η διάρθρωση του πληθυσμού της χώρας ανά ηλικιακή ομάδα, το επίπεδο μόρφωσης κ.α..

## 7. Προτάσεις για τις επιχειρήσεις τυχερών παιγνίων στην Ελλάδα

Όπως διαπιστώσαμε από την ανάλυση που προηγήθηκε, εν καιρώ κρίσης ο τζίρος των τυχερών παιγνίων μειώνεται. Παράλληλα, μειώνονται και οι οικονομικοί δείκτες της χώρας (ΑΕΠ, κατά κεφαλήν εισόδημα, % ανεργίας κλπ). Εν τέλει, το % ποσοστό του διαθέσιμου εισοδήματος που «επενδύει» σε τζόγο ο μέσος ενήλικος μειώθηκε, παρά την αύξηση του πλήθους των μοναδικών παικτών, κατά την περίοδο της οικονομικής ύφεσης, γεγονός που αναδεικνύει και την σημαντική επίπτωση του μεγέθους και της διάρκειας της κρίσης.

Δεδομένης της κατάστασης αυτής, και με την προσδοκία της ανάκαμψης της Ελληνικής οικονομίας στα αμέσως επόμενα χρόνια, οι επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται στον κλάδο των τυχερών παιγνίων στην χώρα μας θα έπρεπε να επενδύσουν στους παρακάτω 4 βασικούς πυλώνες:

1. **Marketing/προβολή:** τα τελευταία χρόνια, όλο και περισσότερες εταιρείες εντάσσονται στον χώρο του τζόγου (κυρίως του στοιχηματισμού και του πόκερ), μέσω του διαδικτύου (online gambling), συντελώντας στην αύξηση του (ήδη έντονου λόγω κρίσης) ανταγωνισμού για τη διεκδίκηση του μεριδίου της αγοράς, αλλά και στην ταυτόχρονη διεύρυνση του στοχευόμενου κοινού. Συνεπώς, η προβολή/διαφήμιση και η χρήση των πλέον σύγχρονων μεθόδων marketing είναι απαραίτητη, προκειμένου η κάθε εταιρεία να διατηρήσει ή και να βελτιώσει την θέση της. Τέτοιες μέθοδοι μπορεί να είναι:
  - a. **Τηλεοπτική/ραδιοφωνική διαφήμιση, άμεση** (κυρίως με τη συνεργασία με διασημότητες, για εξοικείωση με την φήμη και για αξιοπιστία) και έμμεση (πχ. μέσω χορηγιών σε εκπομπές)
  - b. **Διαδικτυακή διαφήμιση**, η οποία μπορεί να περιέχει και διαδραστικά στοιχεία ή «δωρεάν δείγματα» (πχ. Πάίξε τα πρώτα 5€ χωρίς να τα χρεωθείς)

- c. **Χορηγίες σε αθλητικές ομάδες και εκδηλώσεις:** η ταύτιση μίας εταιρείας με μία ομάδα (Εθνική, μεγάλης κατηγορίας ή ακόμη και τοπικού χαρακτήρα) ή η συσχέτισή της με μία εκδήλωση, αυξάνει την προβολή στο σχετιζόμενο κοινό και βελτιώνει την αίσθηση αυτού προς την επιχείρηση και τα προϊόντα της
  - d. **Παρουσία online σε όλες τις τεχνολογικές πλατφόρμες:** ακόμη και τυχερά παίγνια που εκτελούνται off-line έχουν ανάγκη τις σύγχρονες τεχνολογίες. Ιστοσελίδες (websites) & εφαρμογές κινητών τηλεφώνων (mobile apps) είναι απαραίτητα για την διατήρηση του βασικού κοινού και την διεύρυνση αυτού.
  - e. **Προγράμματα πιστότητας πελατών (loyalty):** αναγκαίος κρίνεται και ο σχεδιασμός προγραμμάτων CRM, μέσω των οποίων οι παίκτες επιβραβεύονται για την συμμετοχή τους (ανεξαρτήτως αποτελέσματος), δημιουργούν σχέση με την εταιρεία και κατ' επέκταση δυσκολότερα επιλέγουν τη συμμετοχή στα τυχερά παίγνια του ανταγωνισμού
  - f. **Προγράμματα ΕΚΕ (Εταιρική Κοινωνική Ευθύνη):** σημαντική τέλος κρίνεται και η εικόνα της εταιρείας όσον αφορά την προσφορά της στην κοινωνία. Δράσεις κοινωνικού χαρακτήρα, συμμόρφωση με τα κανονιστικά πλαίσια, κοινωνικές πρωτοβουλίες ερμηνεύονται θετικά από το κοινό, και συχνά αίρουν αρνητικές σκέψεις, ειδικά σε εταιρείες του συγκεκριμένου κλάδου.
2. **Ανανέωση/Διεύρυνση γκάμας προϊόντων:** δεδομένου του έντονου ανταγωνισμού, της ολοένα αυξανόμενης γνώσης των παικτών για τα διαθέσιμα παίγνια στον κόσμο (λόγω της εκτεταμένης χρήσης του διαδικτύου), καθώς και της διαρκώς μειούμενης αναμενόμενης διάρκειας εμπορικής ζωής των προϊόντων (ο σύγχρονος καταναλωτής βαριέται ολοένα και γρηγορότερα), οι επιχειρήσεις τυχερών παιχνίμων μπορούν να ακολουθήσουν τις παρακάτω στρατηγικές:
- a. **Συστηματικό φρεσκάρισμα της αισθητικής των προϊόντων:** νέα χρώματα, σύγχρονα γραφικά, ανανεωμένα websites &

επίκαιρο περιεχόμενο καθιστούν το προϊόν (πχ. Στιγμιαίο λαχείο) πιο θελκτικό

- b. **Προσθήκη νέων προϊόντων:** ακολουθώντας τις παγκόσμιες τάσεις αλλά και παρακολουθώντας τις ανάγκες της εγχώριας αγοράς, οι επιχειρήσεις τυχερών παιγνίων πρέπει να εμπλουτίσουν τον κατάλογο προϊόντων τους με νέα παίγνια που θα ικανοποιήσουν το κοινό και θα ανανεώσουν το παικτικό ενδιαφέρον. Πχ. το 2014 η «Ελληνικά Λαχεία ΑΕ» εισήγαγε στην γκάμα της τα στιγμιαία λαχεία (ΣΚΡΑΤΣ), τονώνοντας σημαντικά τον ετήσιο τζίρο της και δημιουργώντας ένα νέο σημείο αναφοράς. Αντίστοιχη κίνηση έχει δρομολογηθεί από τον όμιλο ΟΠΑΠ ΑΕ και για την ίδρυση καταστημάτων με VLTs (φρουτάκια)
  - c. **Εκσυγχρονισμός/βελτίωση παραδοσιακών προϊόντων:** ο εναρμονισμός με τις σύγχρονες ανάγκες μπορεί να φέρει αύξηση πωλήσεων σε παραδοσιακά προϊόντα, προσελκύοντας νέο κοινό. Πχ. Η δυνατότητα επιλογής αριθμού λαχνού στα παραδοσιακά λαχεία κλήρωσης (μέσω αγοράς από Internet ή με εκτύπωση στο σημείο πώλησης) θα μπορούσε να ικανοποιήσει τους καταναλωτές που δεν αρκούνται στους λαχνούς που είναι διαθέσιμοι στο εκάστοτε σημείο πώλησης. Αντίστοιχα, ο εκσυγχρονισμός των εγκαταστάσεων του ιππόδρομου ή ενός καζίνο μπορεί να αυξήσει εντυπωσιακά τον αριθμό των επισκεπτών και τελικά τον τζίρο
3. **Αύξηση πλήθους νικητών:** λόγω της οικονομικής κρίσης, ολοένα και περισσότεροι μοναδικοί παίκτες στρέφονται στα τυχερά παίγνια αποζητώντας μεγάλα, αλλά και μικρότερα κέρδη. Εστιάζοντας στην κατανομή και στη διασπορά των κερδών (prize structure), οι επιχειρήσεις του κλάδου μπορούν να εφαρμόσουν μία ή και περισσότερες από τις παρακάτω προσεγγίσεις:
- a. **Περισσότεροι «μικροί» νικητές:** με δεδομένο του ποσοστού του τζίρου που οι επιχειρήσεις επιστρέφουν στους παίκτες (payout), αλλά και της ανάγκης ύπαρξης και προβολής μεγάλων ποσών για κύρια έπαθλα, μία χρήσιμη τακτική είναι η αύξηση των κινήτων

μικρότερων ποσών (αφορά κυρίως παιχνίδια κληρώσεων). Έτσι επικοινωνούνται εντυπωσιακά πλήθη κερδισμένων παικτών (πχ. «3 στους 4 κερδίζουν») που δημιουργούν αυξημένη αίσθηση ασφάλειας (περιορισμός κινδύνου) στους υποψήφιους παίκτες)

b. **Επιπλέον κληρώσεις:** Σε παιχνίδια κλήρωσης (πχ. Εθνικό, Λαϊκό, ΚΙΝΟ, Τζόκερ κλπ) μπορούν να αυξηθούν οι κληρώσεις που πραγματοποιούνται, στοχεύοντας στην αυξημένη συμμετοχή κυρίως των σταθερών παικτών. Αυτή η τακτική προϋποθέτει εμπειριστατωμένη μελέτη για το εάν υπάρχει χώρος και ενδιαφέρον για την αλλαγή αυτή, καθώς εμπεριέχει και το υψηλό ρίσκο να κουράσει τους παίκτες ή να δώσει την αίσθηση του υψηλού κόστους συστηματικής συμμετοχής. Ακόμα, πιθανή μείωση της τιμής συμμετοχής ανά κλήρωση, ενέχει τον κίνδυνο της μη αύξησης των συμμετοχών και τελικά τη μείωση του τζίρου.

c. **Κληρώσεις «δεύτερης ευκαιρίας»:** για την ικανοποίηση ακόμη και των παικτών που δεν κέρδισαν, μπορούν να οργανώνονται κληρώσεις στις οποίες θα συμμετέχουν τα «χαμένα» λαχεία. Έτσι, δίδεται στους πελάτες η δυνατότητα για επιπλέον δώρα και επικοινωνείται η διεύρυνση της βάσης των νικητών

d. **Δώρα έκπληξη:** Η εισαγωγή επιπλέον επάθλων (πχ. Αυτοκίνητο, σπίτι, διακοπές κλπ) επίσης αυξάνει τους νικητές, ενώ ενδυναμώνει και την δυνατότητα προβολής. Τα έπαθλα αυτά μπορούν να δοθούν μέσα από έκτακτες κληρώσεις (πχ 3c), επιπλέον δώρα σε τακτικές κληρώσεις, web campaigns & loyalty campaigns

4. **Αύξηση σημείων πώλησης & εκσυγχρονισμός υφιστάμενων:** Αποσκοπώντας τόσο στη μείωση της πτώσης του τζίρου (αν όχι στην αύξηση αυτού), όσο και στην διεύρυνση του πελατολογίου, είναι απαραίτητη η προσέγγιση νέων παικτών. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με διάφορους τρόπους, ανάλογα με τα αίτια της μη συμμετοχής ενός ατόμου που θεωρείται πιθανός παίκτης:



- a. **Χρήση νέων καναλιών:** υπάρχουν υποψήφιοι παίκτες που δεν ανήκουν στο παραδοσιακό κοινό των πρακτορείων & καζίνο, αλλά επιθυμούν την συμμετοχή τους σε κάποιο/α από τα προϊόντα. Πχ. Γυναίκες και νέοι (20-35) δύσκολα θα επισκεφθούν τα παραπάνω σημεία πώλησης. Με την ένταξη όμως των προϊόντων σε νέα κανάλι, όπως πχ. τα περίπτερα (ΣΚΡΑΤΣ) και οι εφαρμογές κινητών (πόκερ, online στοιχηματισμός), επιτυγχάνεται η συμμετοχή τους. Τα νέα κανάλια μπορούν επίσης να καλύψουν τις ανάγκες παικτών σε απομακρυσμένα σημεία που δεν διαθέτουν πρακτορείο/καζίνο σε κοντινή απόσταση
- b. **Άνοιγμα νέων, πιο προσβάσιμων καταστημάτων:** ένα μερίδιο του κοινού, επιθυμεί την συμμετοχή σε συγκεκριμένα παίγνια, μα τα σημεία πώλησης είναι απομακρυσμένα ή δύσκολα προσβάσιμα (Πχ. καζίνο, πρακτορεία ιπποδρομιακού στοιχήματος). Αυτό το κενό στην αγορά μπορεί να καλυφθεί είτε με το άνοιγμα περισσότερων POS (πχ. για το ιπποδρομιακό στοιχήμα) είτε με το άνοιγμα νέου τύπου καταστημάτων (πχ. VLTs, που προσφέρουν μία ήπια και ελεγχόμενη εμπειρία καζίνο –τα φρουτάκια- σε πιο συνοικιακό επίπεδο)
- c. **Ομοιογένεια/εκσυγχρονισμός εικόνας υφιστάμενων POS:** ένας από τους λόγους για τους οποίους οι παίκτες δεν επισκέπτονται τα POS ή δεν παραμένουν αρκετά σε αυτά, είναι η εικόνα των καταστημάτων και των υπαλλήλων. Ο εκσυγχρονισμός των σημείων πώλησης (πμ. με οθόνες που προσφέρουν όλες τις απαραίτητες πληροφορίες, η δημιουργία άνετου και φιλόξενου περιβάλλοντος, η καθαριότητα και υγιεινή, οι επιπλέον παροχές – πχ. ροφήματα, σνακς, κλπ), η δημιουργία ομοιογενούς εικόνας στα καταστήματα μίας αλυσίδας (κοινά έπιπλα, χρώματα, διάταξη χώρου, τοποθέτηση προϊόντων), η εκπαίδευση των πωλητών (προκειμένου να μπορούν με ευγένεια και αποτελεσματικότητα να αντιμετωπίσουν κάθε δυσκολία), η ομοιόμορφη εμφάνιση (πχ. ρούχα με το λογότυπο της εταιρείας), μπορούν να αυξήσουν το αίσθημα οικειότητας και τελικά την επισκεψιμότητα των POS και των τζίρο που δημιουργούν.

Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι η προβολή διασφαλίζει την διάδοση του brand name, την εξοικείωση του καταναλωτή με αυτό και την γνώση των διαθέσιμων προϊόντων. Η συστηματική ανανέωση του καταλόγου των προϊόντων εξασφαλίζει την ικανοποίηση των παικτών, την διατήρηση του ενδιαφέροντος σε υψηλά επίπεδα και την παραμονή της εταιρείας μπροστά από τον ανταγωνισμό. Η αύξηση των νικητών προσφέρει περισσότερους ικανοποιημένους παίκτες, εντυπωσιακότερα μεγέθη προς επικοινωνία αλλά και μεγαλύτερα ποσά που επανεπενδύονται στο παιχνίδι. Τέλος, με την αύξηση και τον εκσυγχρονισμό των σημείων πώλησης, επιτυγχάνεται η πρόσβαση νέων πελατών στο προϊόν καθώς και η συχνότερη επίσκεψη υφιστάμενων παικτών.

Μέσω όλων ή κάποιων από τις παραπάνω τακτικές, μία επιχείρηση στοχεύει τελικά στη διατήρηση & διεύρυνση του πελατολογίου και του τζίρου της. Ως καινοτόμος του κλάδου, ο όμιλος ΟΠΑΠ οφείλει να επιχειρεί κινήσεις που αγγίζουν και τους τέσσερις πυλώνες ανάπτυξης. Έτσι παρατηρούμε κινήσεις και προτείνουμε δράσεις όπως οι ακόλουθες:

#### **1. Marketing/προβολή:**

- Αποτελεί την πλέον διαφημιζόμενη επιχείρηση
- Προβάλλει τις κληρώσεις ζωντανά, με εκπομπές γενικότερου αθλητικού ενδιαφέροντος
- Είναι ο μεγαλύτερος χορηγός ομάδων (πχ. Παναθηναϊκός) και αγώνων (πχ. Κλασικός Μαραθώνιος Αθήνας), ενώ συμβάλει και σε έργα πολιτισμού (παραστάσεις θεάτρου και μουσικής)
- Έχει παρουσία σε όλα τα μέσα. Πρόσφατα λάνσαρε την νέα εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα, η οποία διαρκώς αναβαθμίζεται για την δημιουργία μίας μοναδικής διαδραστικής εμπειρίας με τον παίκτη/καταναλωτή
- Σχεδιάζει πρόγραμμα loyalty για την επιβράβευση των παικτών
- Πραγματοποιεί σπουδαίο κοινωνικό έργο, με την υποστήριξη του αθλητισμού σε τοπικό επίπεδο, με τον εξοπλισμό νοσοκομείων κλπ.

## **2. Ανανέωση/Διεύρυνση γκάμας προϊόντων:**

- Τροποποιεί συστηματικά την εμφάνιση των προϊόντων της, σύμφωνα με τις σύγχρονες τάσεις
- Εισάγει νέα προϊόντα (πχ. ΣΚΡΑΤΣ, VLTs, κυνοδρομίες κ.α)
- Σχεδιάζει την αναζωογόνηση των παραδοσιακών της προϊόντων

## **3. Αύξηση πλήθους νικητών:**

- Άλλαξε την δομή των μικρών νικητών του Λαϊκού Λαχείου, προσθέτοντας μία επιπλέον κατηγορία (2<sup>ος</sup> λήγοντας) και έφερε αύξηση 70% στους νικητές κάθε κλήρωσης
- Διερευνά την δυνατότητα προσθήκης επιπλέον «έκτακτων» δώρων σε συγκεκριμένες κληρώσεις

## **4. Αύξηση σημείων πώλησης & εκσυγχρονισμός υφιστάμενων:**

- **Χρήση νέων καναλιών:**
  - i. Εισήγαγε τα online παιχνίδια (πάμε στοίχημα live)
  - ii. Σχεδιάζεται η συνεργασία της εφαρμογής κινητών τηλεφώνων με τα παιχνίδια
  - iii. Συνεργάζεται με δίκτυα διανομής, τοποθετώντας τα προϊόντα της Ελληνικά Λαχεία σε super/mini markets, περίπτερα, πλοία, φτάνοντας σε περισσότερους πελάτες από ποτέ
- **Επανεξετάζεται η γεωγραφική κατανομή και ανάπτυξη του δικτύου**, ενώ μέσω νέων συνεργασιών, οι λαχειοπώλες θα ικανοποιήσουν τα τμήματα της αγοράς που δεν έχουν επαρκή κάλυψη

- **Τα καταστήματα (πρακτορεία) ανανεώνονται και ακολουθούν μία σαφή εταιρική οδηγία για ομοιογένεια.** Ειδικό τμήμα παρακολουθεί τη συμμόρφωση στις οδηγίες και εκπαιδεύει τους συνεργάτες. Τα νέα κανάλια επίσης καλούνται να εναρμονιστούν με συγκεκριμένες προδιαγραφές προκειμένου να εγκριθεί η συνεργασία

Γίνεται λοιπόν σαφές ότι η ΟΠΑΠ Α.Ε. παρακολουθεί, αναλύει και ικανοποιεί τις ανάγκες των πελατών της με τις πλέον σύγχρονες μεθόδους με σκοπό την διατήρηση της ηγετικής της θέση στο χώρο των τυχερών παιγνίων. Στόχος της εταιρείας δεν είναι απλά η επιβίωση στα χρόνια της κρίσης, αλλά μέσω της δημιουργίας καινοτόμων προϊόντων και της εφαρμογής σύγχρονων πρακτικών, η εδραίωσή της ανάμεσα στις μεγαλύτερες επιχειρήσεις του κλάδου και η ταύτισή της στη συνείδηση των καταναλωτών με το αξιόπιστο, το απλό, το ευχάριστο, το μοντέρνο, το επικερδές, το καλό και το υπεύθυνο παιχνίδι.

## Βιβλιογραφία

- Baumeister, R. F., Muraven, M., & Tice, D. M. (2000). Ego depletion: A resource model of volition, self-regulation, and controlled processing. *Social cognition*, 18(2), 130-150.
- Breuer, W., Hauten, G., & Kreuz, C. (2009). Financial instruments with sports betting components: Marketing gimmick or a domain for behavioral finance?. *Journal of Banking & Finance*, 33(12), 2241-2252.
- Calcagno, P. T., Walker, D. M., & Jackson, J. D. (2010). Determinants of the probability and timing of commercial casino legalization in the United States. *Public Choice*, 142(1-2), 69-90.
- Capacci, S., Randon, E., & Scorcu, A. E. (2014). Luck vs skill in gambling over the recession. Evidence from Italy.
- Cargill, T. F., & Eadington, W. R. (1978). Nevada's gaming revenues: Time characteristics and forecasting. *Management Science*, 24(12), 1221-1230.
- Clotfelter, C. T., & Cook, P. J. (1987). Implicit taxation in lottery finance (No. w2246). National Bureau of Economic Research.
- Conlisk, J. (1993). The utility of gambling. *Journal of Risk and Uncertainty*, 6(3), 255-275.
- Dadayan, L., & Ward, R. B. (2009). For the First Time, a Smaller Jackpot. The Nelson A. Rockefeller Institute of Government.
- Dadayan, L., & Ward, R. B. (2009). For the First Time, a Smaller Jackpot. The Nelson A. Rockefeller Institute of Government.
- DeBoer, L. (1990). Jackpot size and lotto sales: Evidence from Ohio, 1986–1987. *Journal of Gambling Studies*, 6(4), 345-354.
- Forrest, D., & Simmons, R. (2003). Sport and gambling. *Oxford Review of Economic Policy*, 19(4), 598-611.
- Forrest, D., Simmons, R., & Chesters, N. (2002). Buying a dream: Alternative models of demand for lotto. *Economic Inquiry*, 40(3), 485-496.
- Garrett, T. A., & Sobel, R. S. (1999). Gamblers favor skewness, not risk: Further evidence from United States' lottery games. *Economics Letters*, 63(1), 85-90.
- Gu, Z. (1999). The Impact of the Asian financial crisis on Asian gaming activities: An examination of Las Vegas strip casino drops. *Current Issues in Tourism*, 2(4), 354-365.

- Horváth, C., & Paap, R. (2012). The effect of recessions on gambling expenditures. *Journal of Gambling Studies*, 28(4), 703-717.
- Horváth, C., & Paap, R. (2012). The effect of recessions on gambling expenditures. *Journal of Gambling Studies*, 28(4), 703-717.
- Kim, J., Singh, A., & Youn, H. The effects of the 2007-2009 recession on gaming volume: A case of Las Vegas Strip and Downtown casino properties. *관광경영연구*, 18(4), 607-629.
- Layton, A., & Worthington, A. (1999). The impact of socio-economic factors on gambling expenditure. *International Journal of Social Economics*, 26(1/2/3), 430-440.
- Li, X., Lu, Z. L., D'Argembeau, A., Ng, M., & Bechara, A. (2010). The Iowa gambling task in fMRI images. *Human brain mapping*, 31(3), 410-423.
- Lightsey Jr, O. R., & Hulseley, C. D. (2002). Impulsivity, coping, stress, and problem gambling among university students. *Journal of Counseling Psychology*, 49(2), 202.
- Mao, L. L., Zhang, J. J., & Connaughton, D. P. (2014). *Sport Management Review*.
- Mao, L. L., Zhang, J. J., & Connaughton, D. P. (2014). Sports gambling as consumption: Evidence from demand for sports lottery. *Sport Management Review*.
- McCaffrey, E. J. (1994). Why people play lotteries and why it matters. *Wis. L. Rev.*, 71.
- Mikesell, J. L., & Zorn, K. (1988). State lotteries for public revenue. *Public Budgeting & Finance*, 8(1), 38-47.
- Munting, R. (1996). *An economic and social history of gambling in Britain and the USA*. Manchester University Press.
- Nyman, J. A., Welte, J. W., & Dowd, B. E. (2008). Something for nothing: A model of gambling behavior. *The Journal of Socio-Economics*, 37(6), 2492-2504.
- Paul, R. J., & Weinbach, A. P. (2010). The determinants of betting volume for sports in North America: Evidence of sports betting as consumption in the NBA and NHL. *International Journal of Sport Finance*, 5(2), 128-140.
- Richard, B. (2010). Diffusion of an economic development policy innovation: Explaining the international spread of casino gambling. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 287-300.

Rogers, P. (1998). The cognitive psychology of lottery gambling: A theoretical review. *Journal of Gambling Studies*, 14(2), 111-134.

Shapira, Z., & Venezia, I. (1992). Size and frequency of prizes as determinants of the demand for lotteries. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 52(2), 307-318.

Siegel, D., & Anders, G. (2001). The impact of Indian casinos on state lotteries: A case study of Arizona. *Public Finance Review*, 29(2), 139-147.

Thaler, R. H., & Ziemba, W. T. (1988). Parimutuel betting markets: Racetracks and lotteries. *Journal of Economic perspectives*, 2(2), 161-174.

Verdejo-García, A., Lawrence, A. J., & Clark, L. (2008). Impulsivity as a vulnerability marker for substance-use disorders: review of findings from high-risk research, problem gamblers and genetic association studies. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 32(4), 777-810.

Woodland, L. M., & Woodland, B. M. (1994). Market efficiency and the favorite-longshot bias: The baseball betting market. *Journal of Finance*, 269-279.

Ετήσιες Εκθέσεις Επιτροπής Ελέγχου και Εποπτείας Παιγνίων, περιόδου 2012-2014.



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ**  
**ΤΜΗΜΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ & ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ**  
**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ**  
**ΣΤΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ**

***<http://emba.unipi.gr/>***