



ΕΠΙΤΡΟΠΗ
ΕΠΟΠΤΕΙΑΣ
ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΥ
ΠΑΙΓΝΙΩΝ
ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΗ ΑΡΧΗ



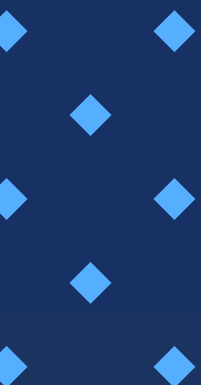
www.gamingcommission.gov.gr

Επωνυμία εταιρείας	ΚΑΠΑ RESEARCH
Είδος έρευνας	Πανελλαδική Ποσοτική Έρευνα για τη διερεύνηση του φαινομένου των παράνομων τυχερών παιγνίων το 2023
Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά δείγματος	Άνδρες και γυναίκες, 17 ετών και άνω
Μέγεθος συνολικού δείγματος/γεωγραφική κάλυψη	5.814 άτομα στο σύνολο της επικράτειας (13 περιφέρειες, ηπειρωτική και νησιωτική Ελλάδα, αστικές και αγροτικές περιοχές της χώρας)
Χρονικό διάστημα συλλογής στοιχείων	4 Ιανουαρίου έως 16 Φεβρουαρίου 2024
Μέθοδος δειγματοληψίας	Τυχαία συστηματική δειγματοληψία σημείων με σταθερό χρονικό βήμα δειγματοληψίας. Τα αποτελέσματα είναι σταθμισμένα ως προς το φύλο, την ηλικία και την περιφέρεια κατοικίας βάσει της απογραφής της ΕΛΣΤΑΤ του 2021
Μέθοδος συλλογής στοιχείων	Η συλλογή των στοιχείων έγινε με τη μέθοδο των προσωπικών συνεντεύξεων με τη χρήση συστήματος CAPI



ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΜΕΓΕΘΗ | ΟΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ...

- 900.000** άτομα έπαιξαν σε μη αδειοδοτημένο περιβάλλον
- 750.000** άτομα έπαιξαν σε μη αδειοδοτημένα διαδικτυακά παιχνίδια
- 360.000** άτομα έπαιξαν σε μη αδειοδοτημένα επίγεια παιχνίδια



ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΜΕΓΕΘΗ

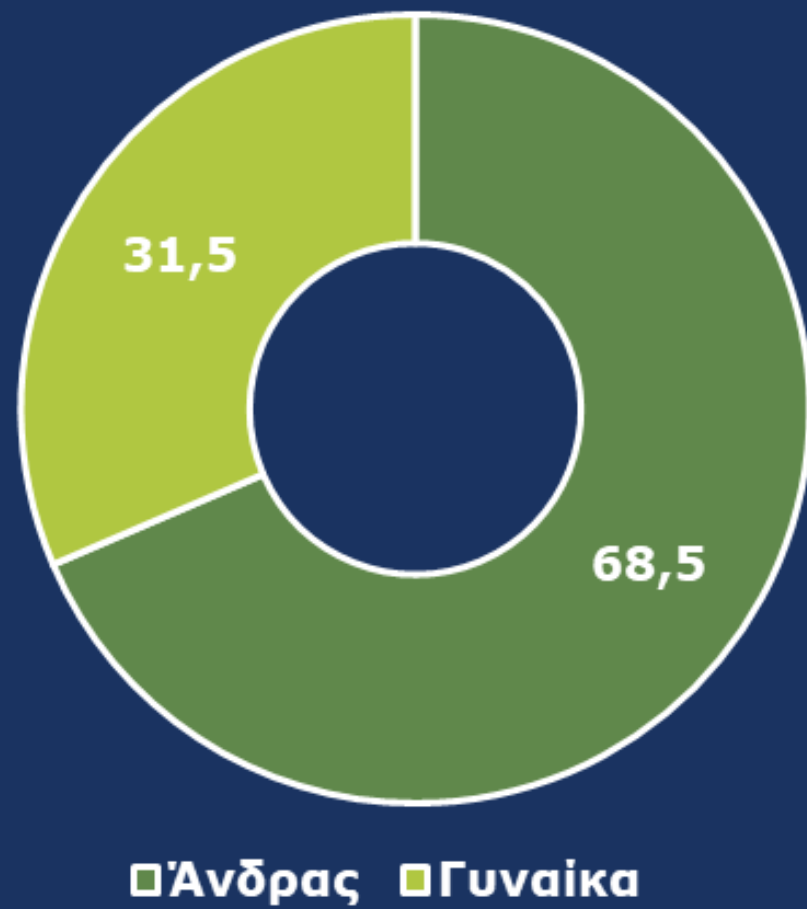
10.4%



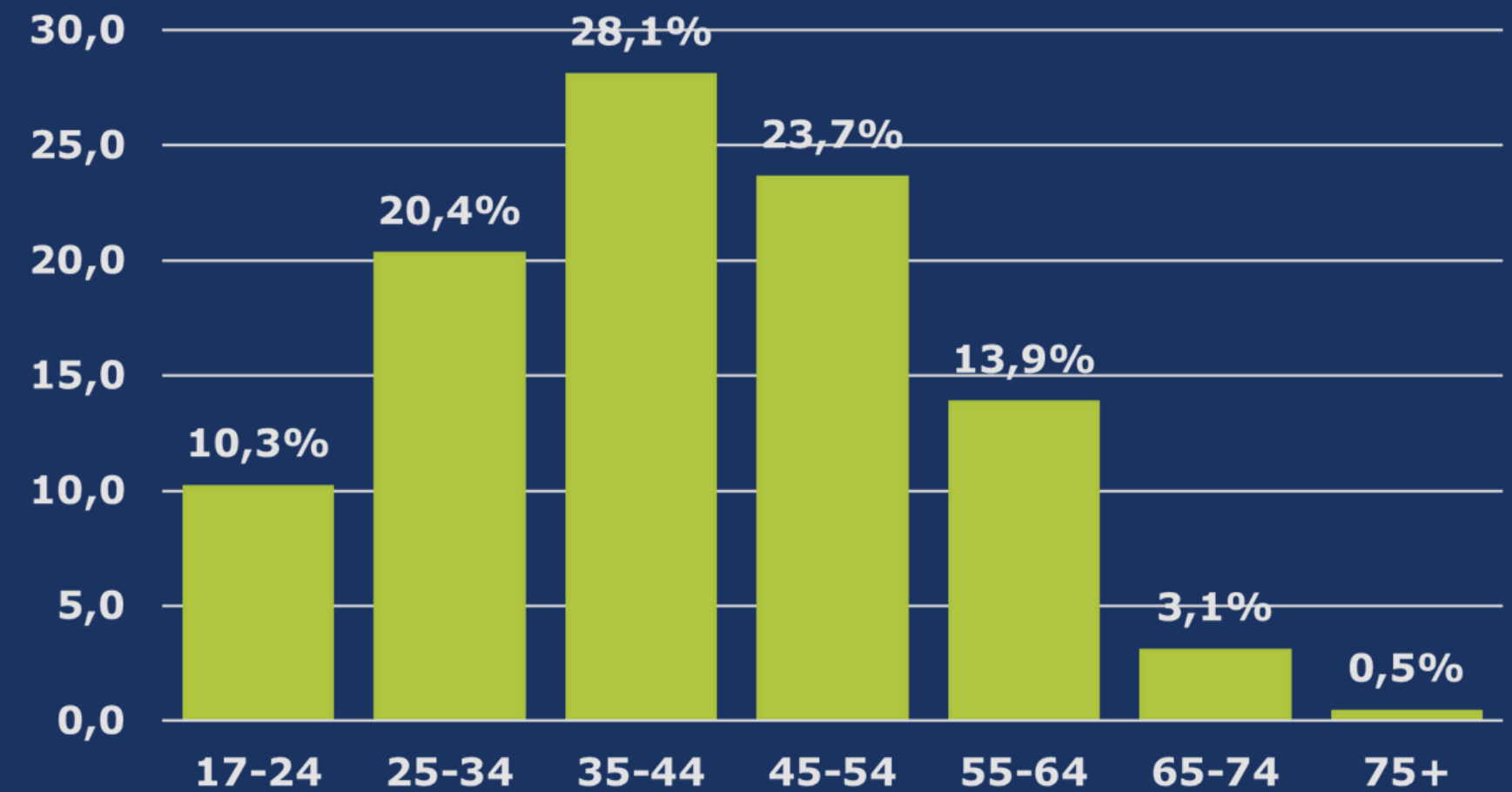
Σχεδόν 1 στους 10 έχει συμμετάσχει σε παράνομα τυχερά παίγνια, έστω και μία φορά τους τελευταίους 12 μήνες

ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ;

ΑΝΑ ΦΥΛΟ



ΑΝΑ ΗΛΙΚΙΑ



ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΜΕΓΕΘΗ

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

76.07%



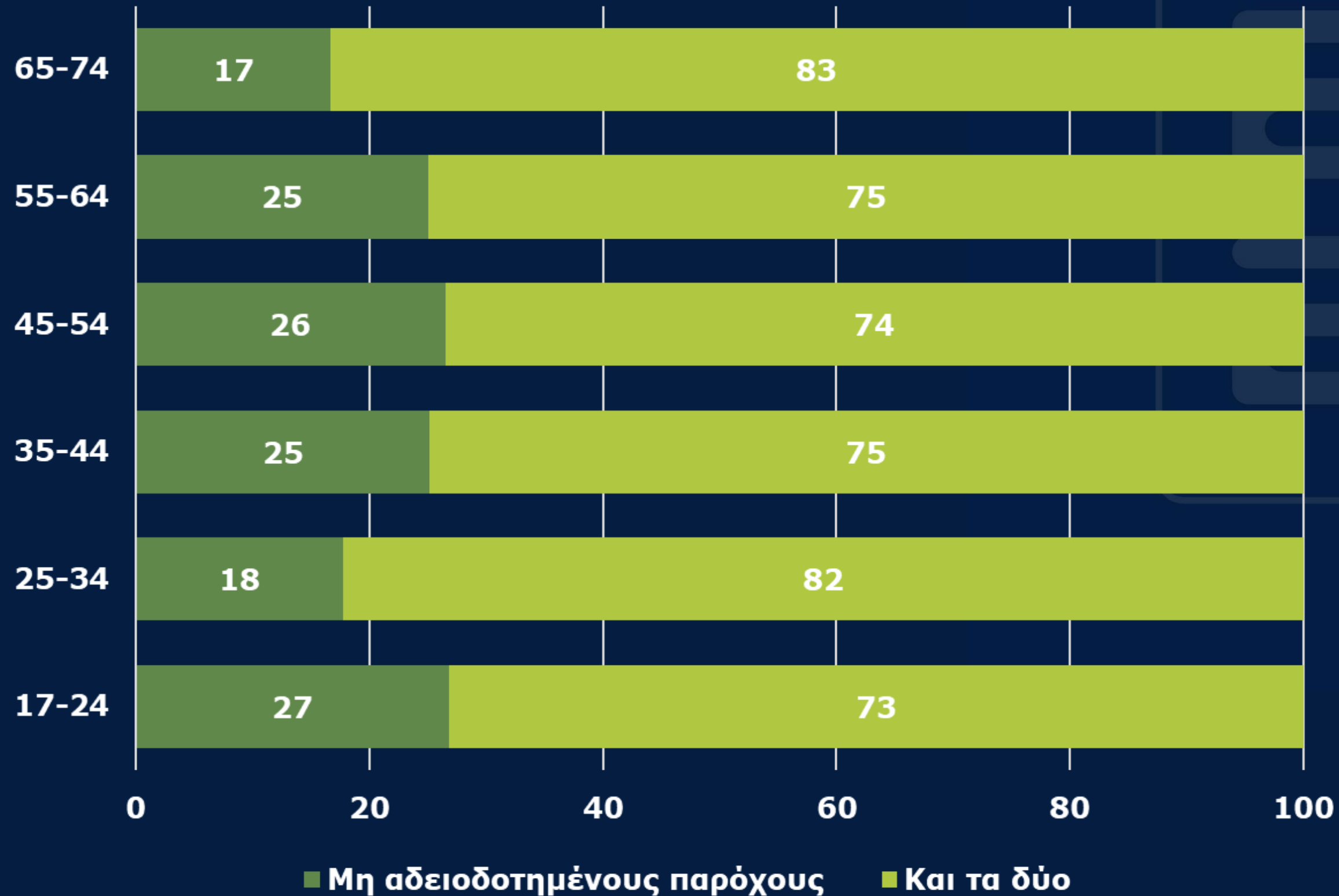
σε Αδειοδοτημένους και
μη Αδειοδοτημένους Παρόχους

23.93%

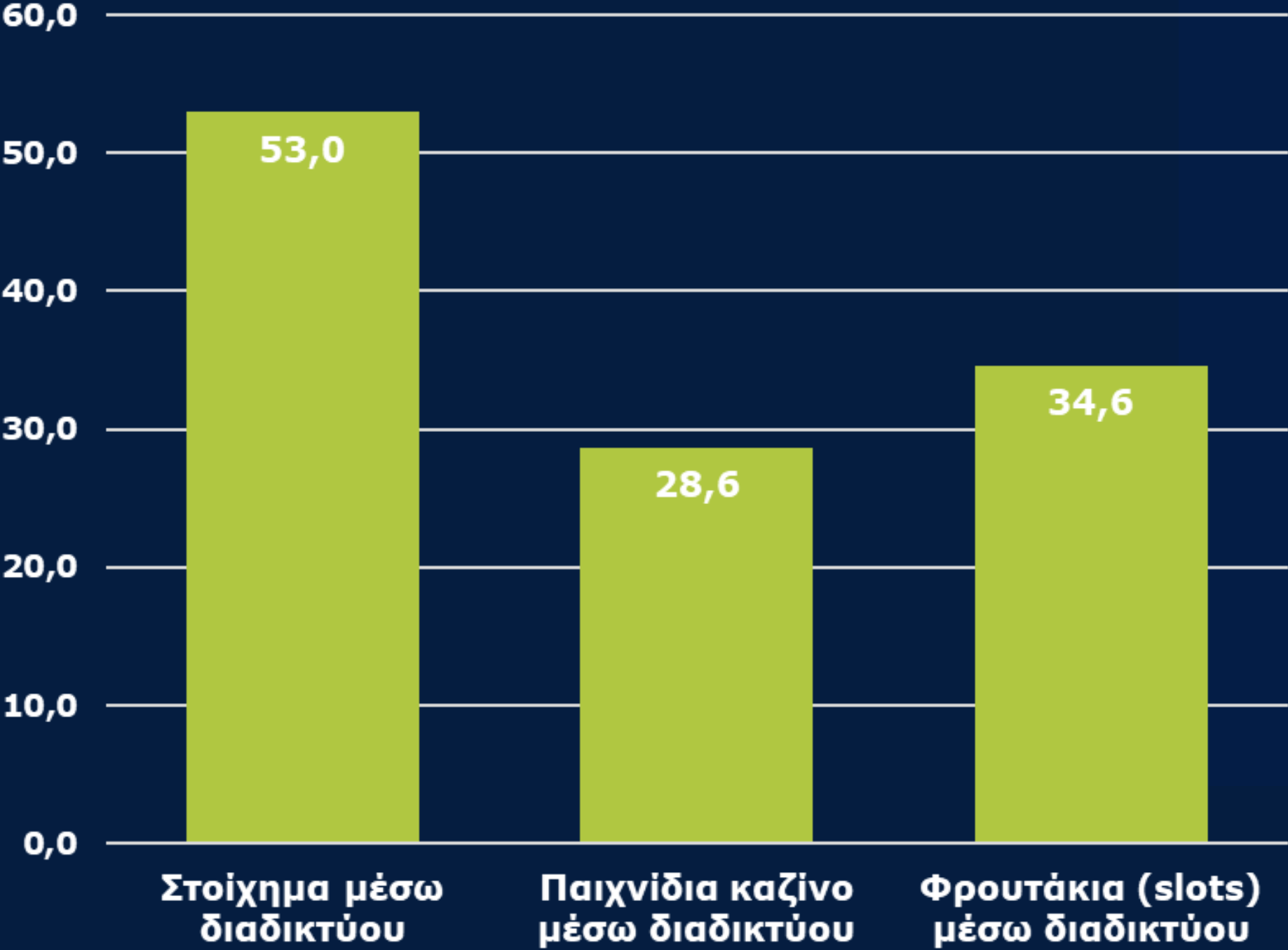


αποκλειστικά σε
μη Αδειοδοτημένους Παρόχους

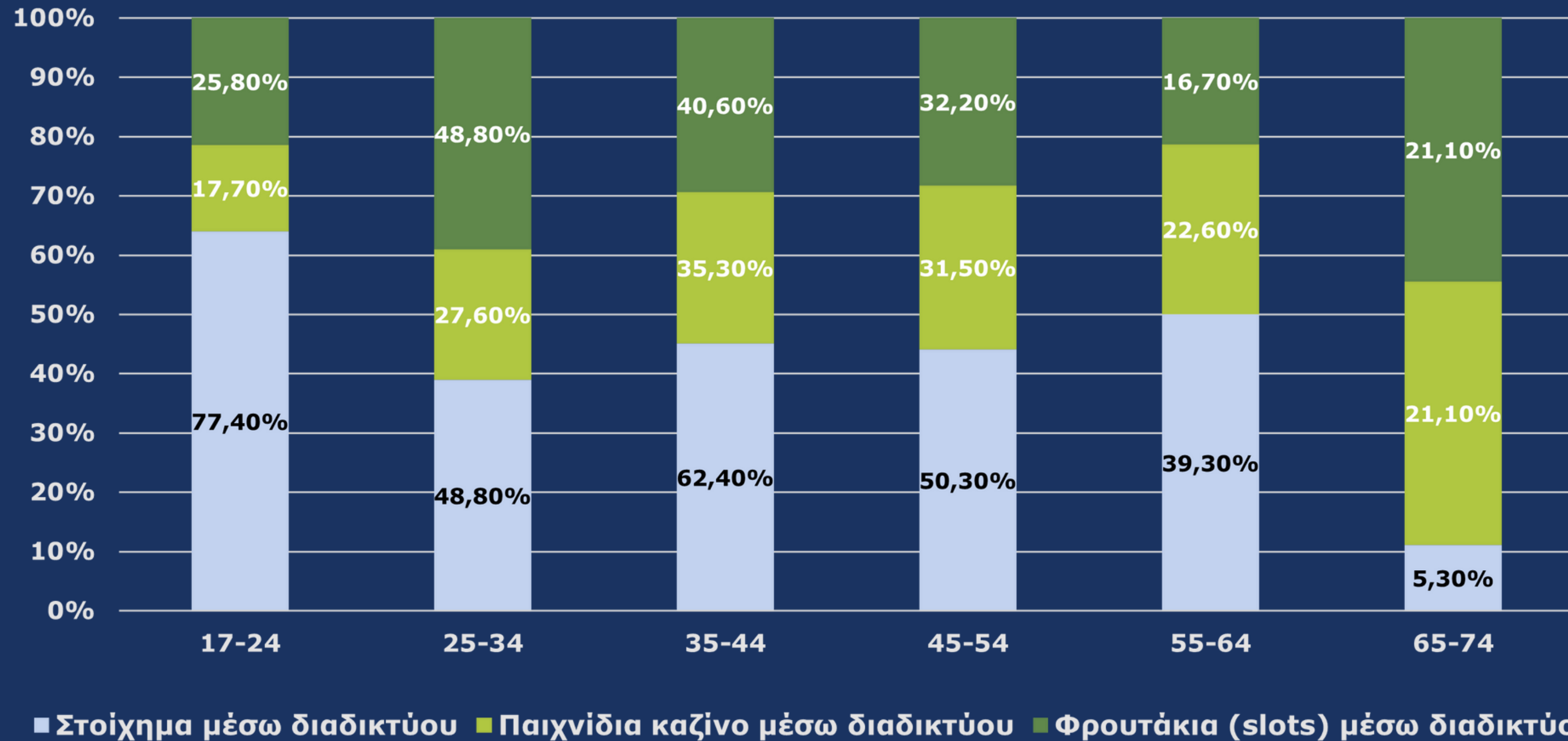
ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΑΝΑ ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;



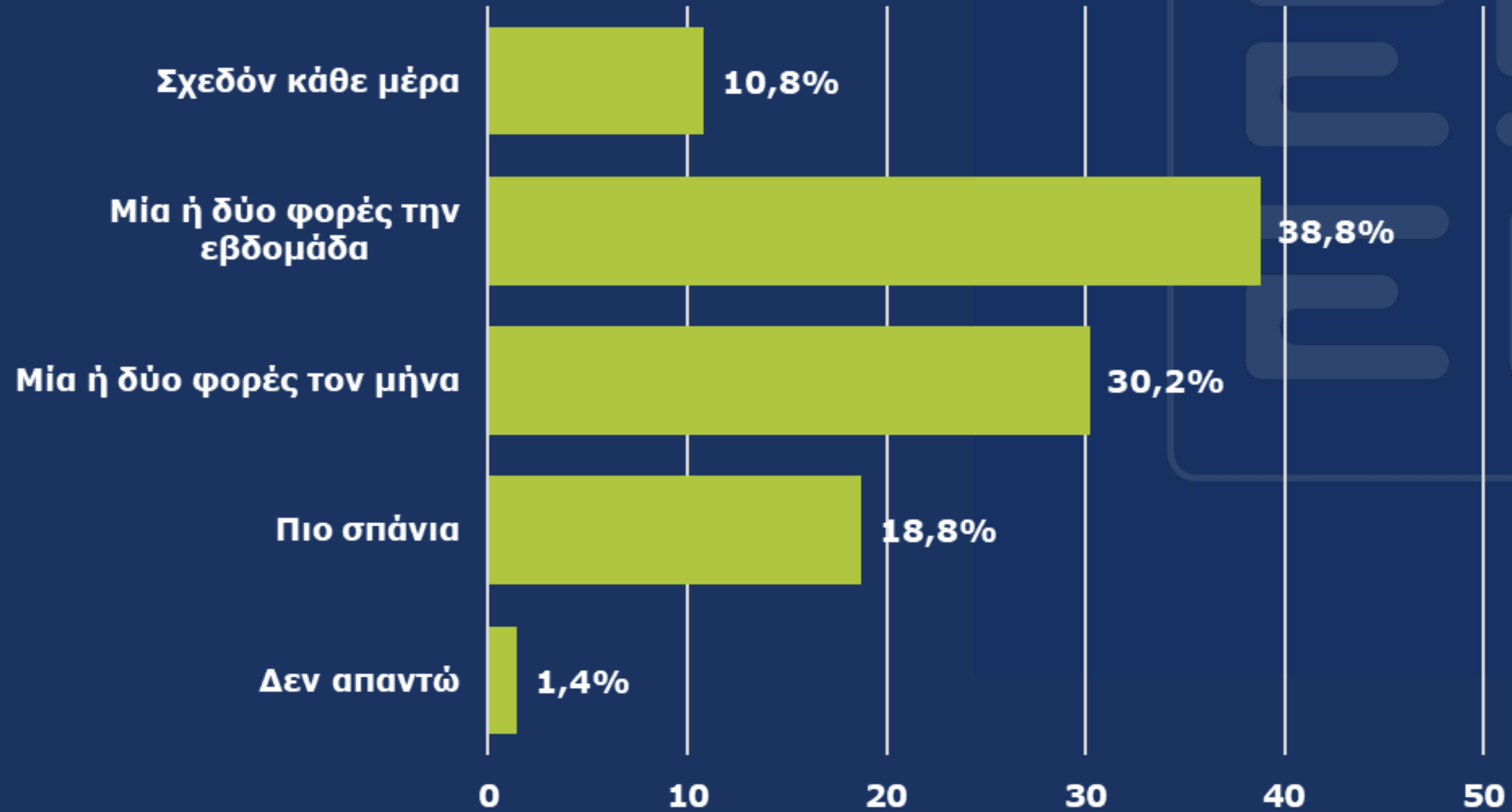
ΤΙ ΠΑΙΖΟΥΝ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;



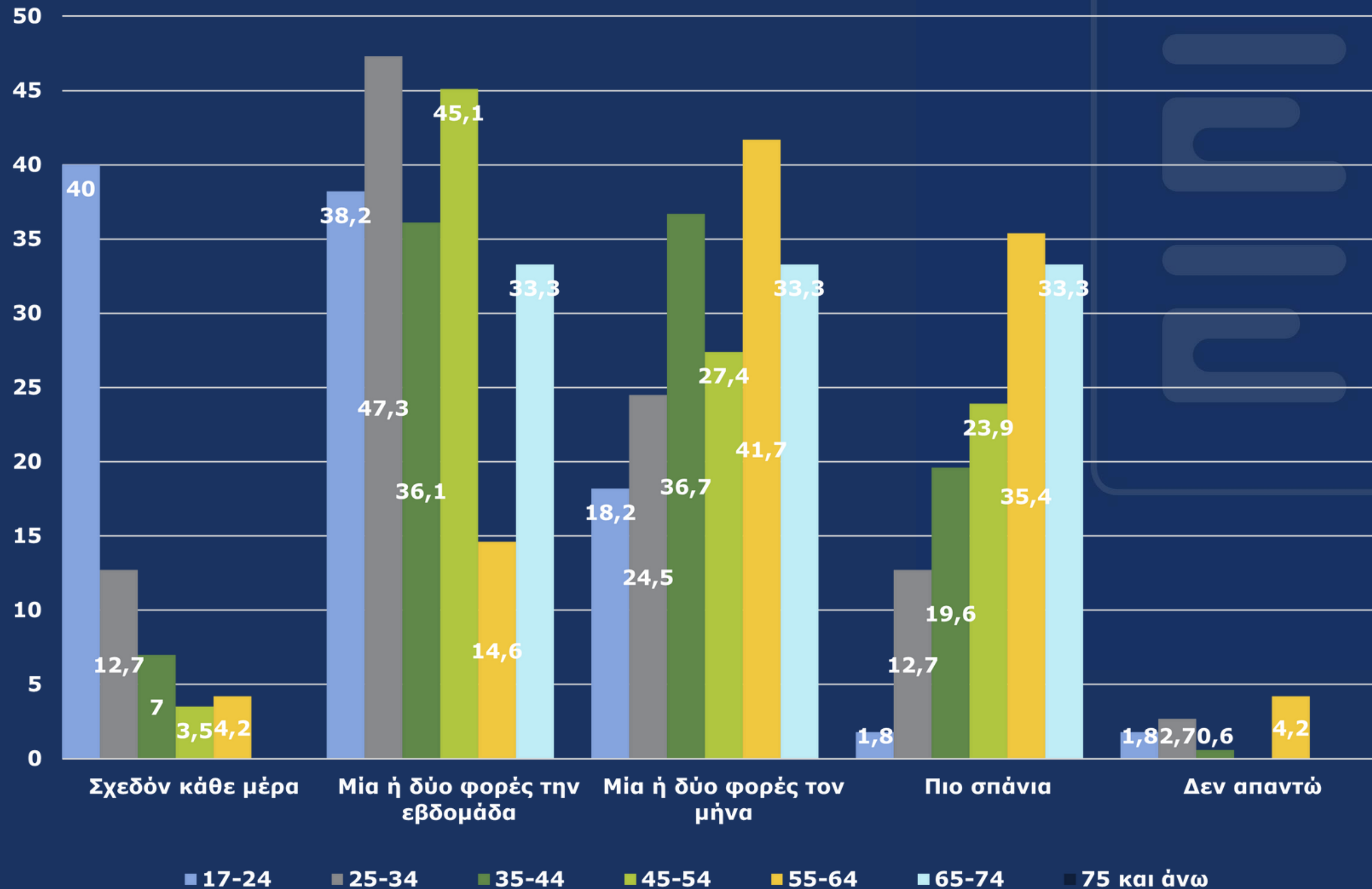
ΤΙ ΠΑΙΖΟΥΝ ΑΝΑ ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;



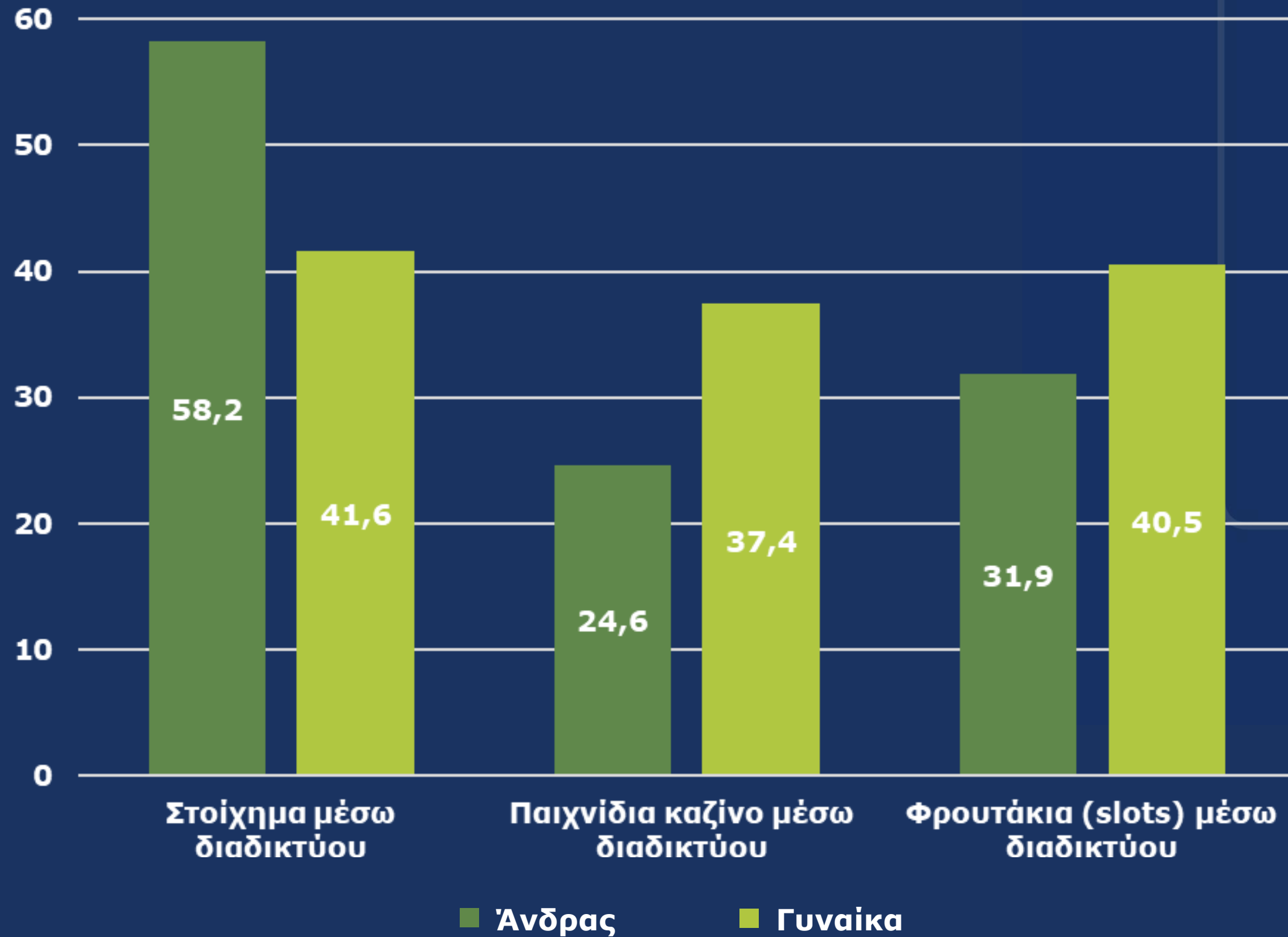
ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;



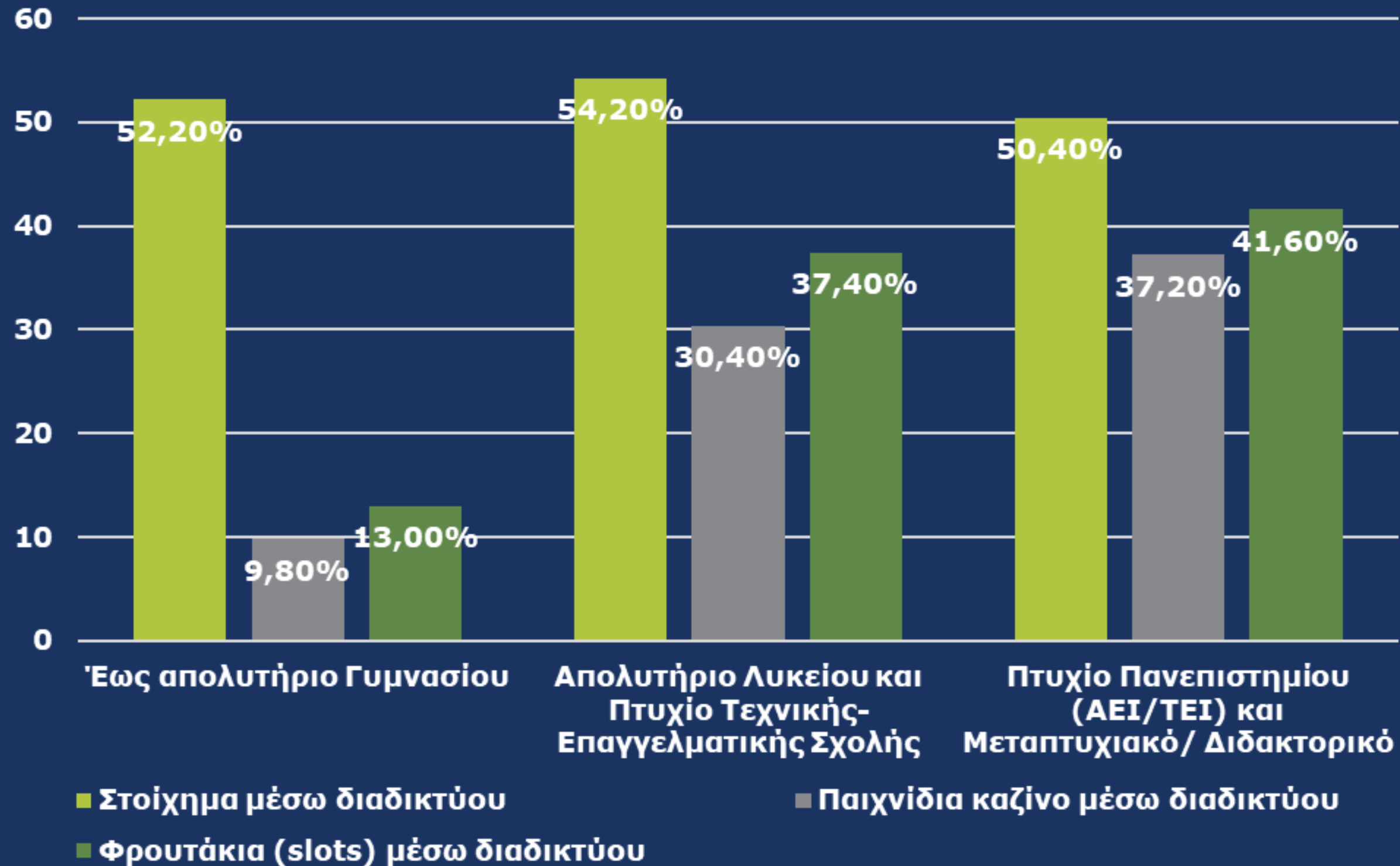
ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΑΝΑ ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;



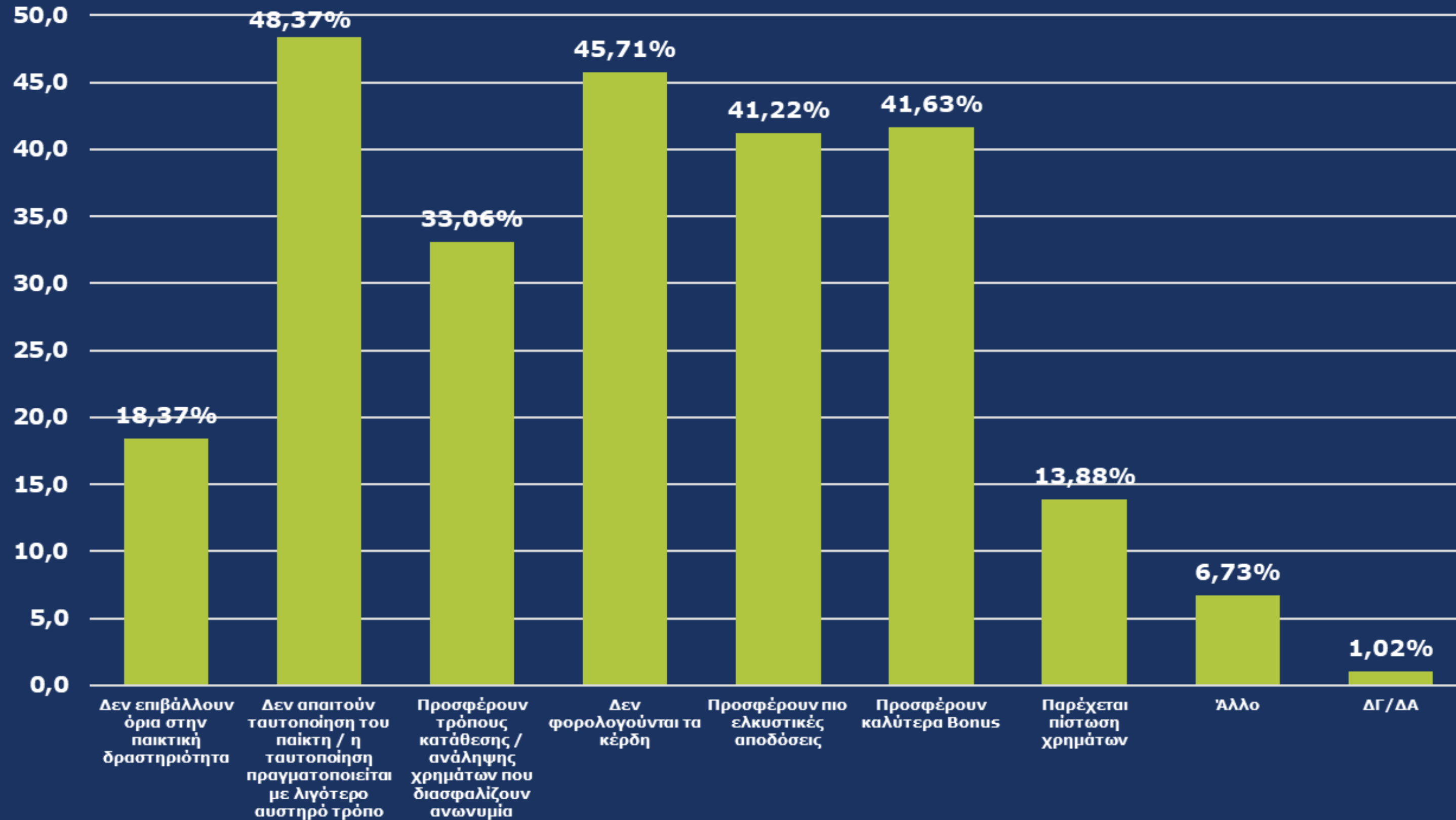
ΤΙ ΠΑΙΖΟΥΝ ΑΝΑ ΦΥΛΟ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;



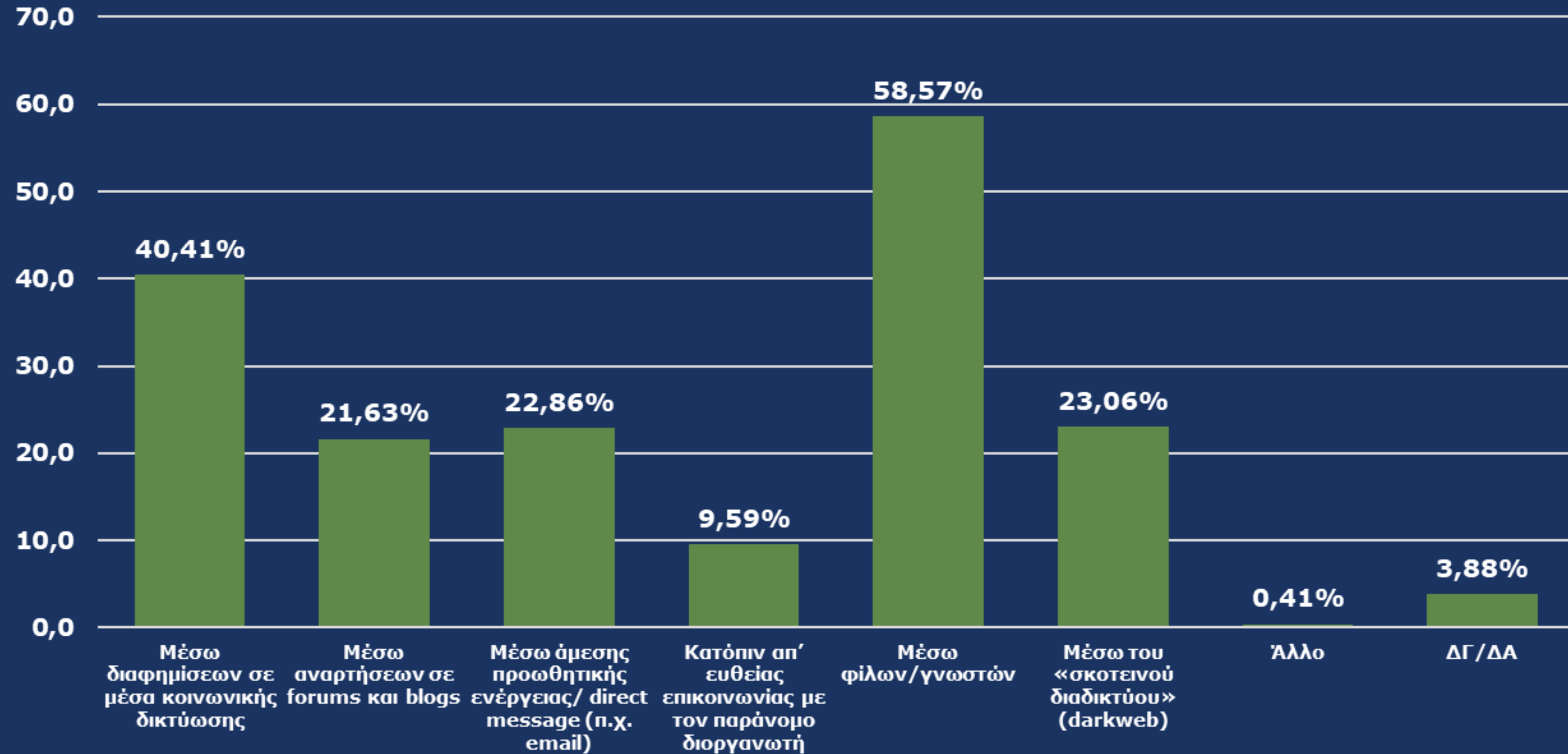
ΤΙ ΠΑΙΖΟΥΝ ΑΝΑ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ;



ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΚΙΝΗΤΡΑ;



ΠΩΣ ΕΝΗΜΕΡΩΝΟΝΤΑΙ;



ΠΩΣ ΑΞΙΟΛΟΓΟΥΝ ΤΟΥΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ;

Μη δυνατότητα είσπραξης κερδών/ Μη διασφάλιση συναλλαγών

Έκθεση σε επικίνδυνες καταστάσεις που προκύπτουν από πίστωση χρημάτων ή τοκογλυφία

Υψηλός κίνδυνος απώλειας χρημάτων

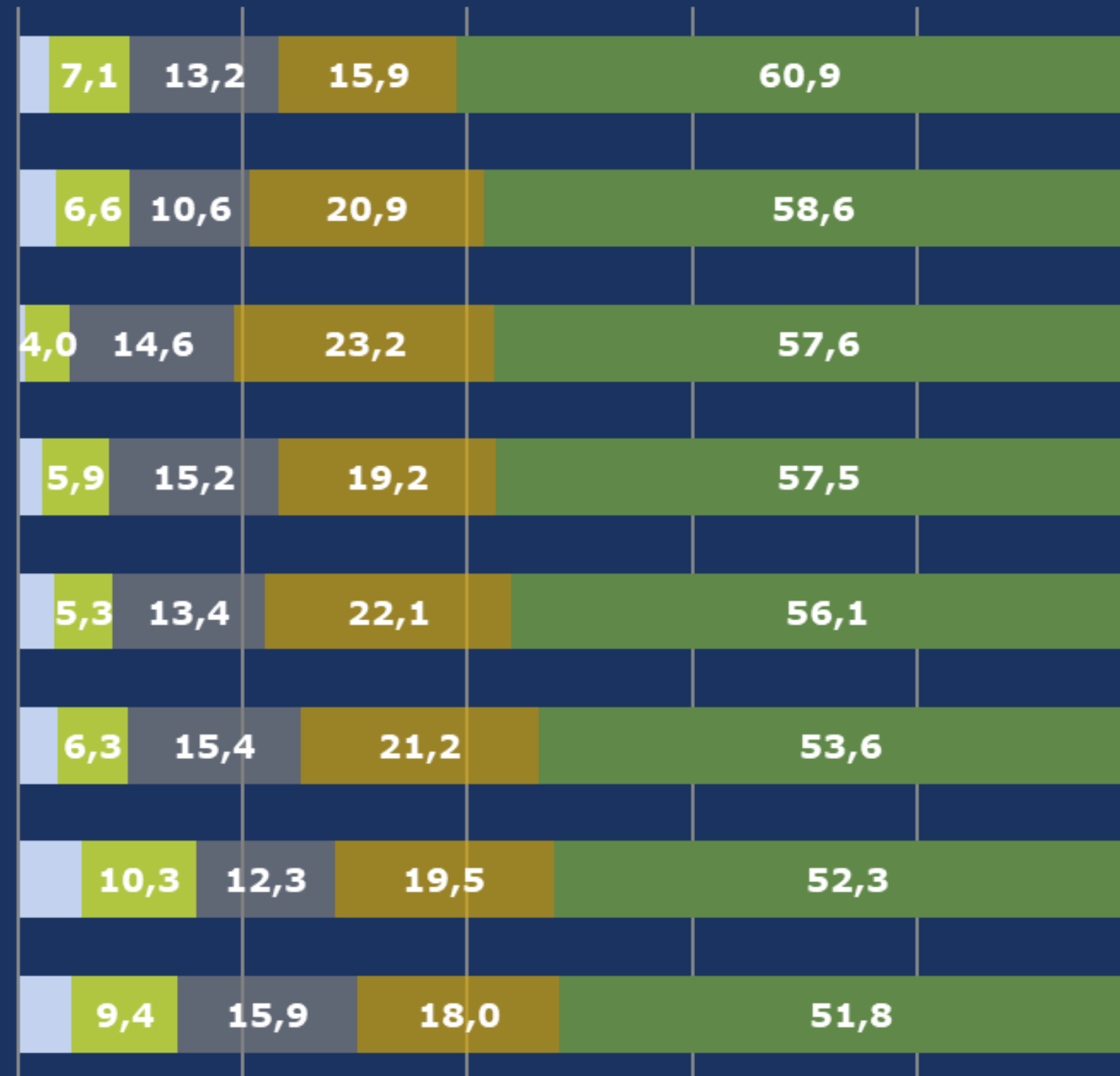
Έλλειψη προστασίας του παίκτη

Μη δυνατότητα επίλυσης διαφορών που μπορεί να προκύψουν

Μη δυνατότητα επιβολής ορίων, όπως όρια καταθέσεων, απώλειας, χρονικό όριο

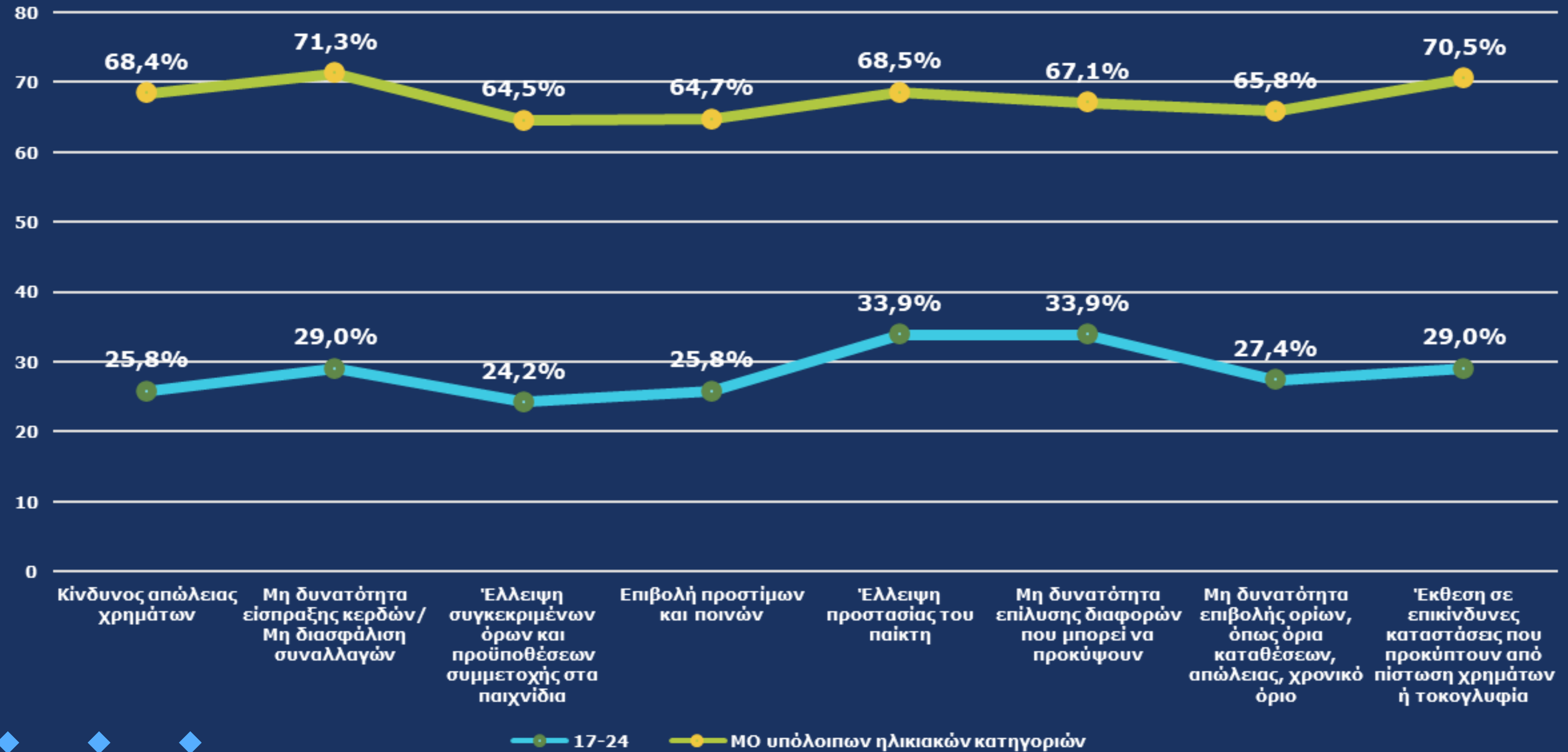
Επιβολή προστίμων και ποινών

Έλλειψη συγκεκριμένων όρων και προϋποθέσεων συμμετοχής στα παιχνίδια

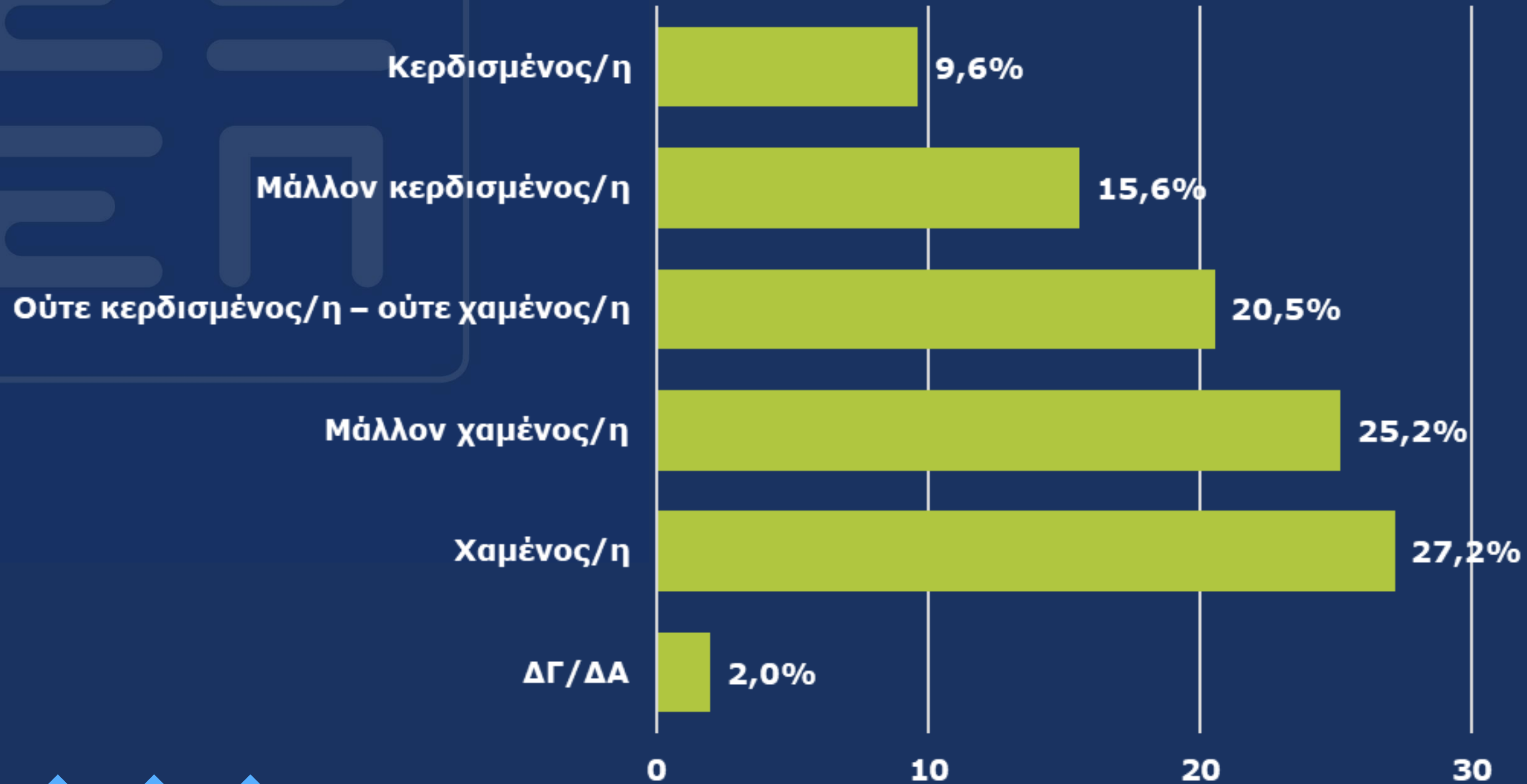


■ 1= Καθόλου σημαντικό ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5 = Πολύ σημαντικό

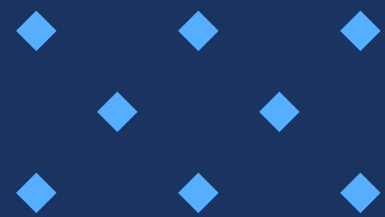
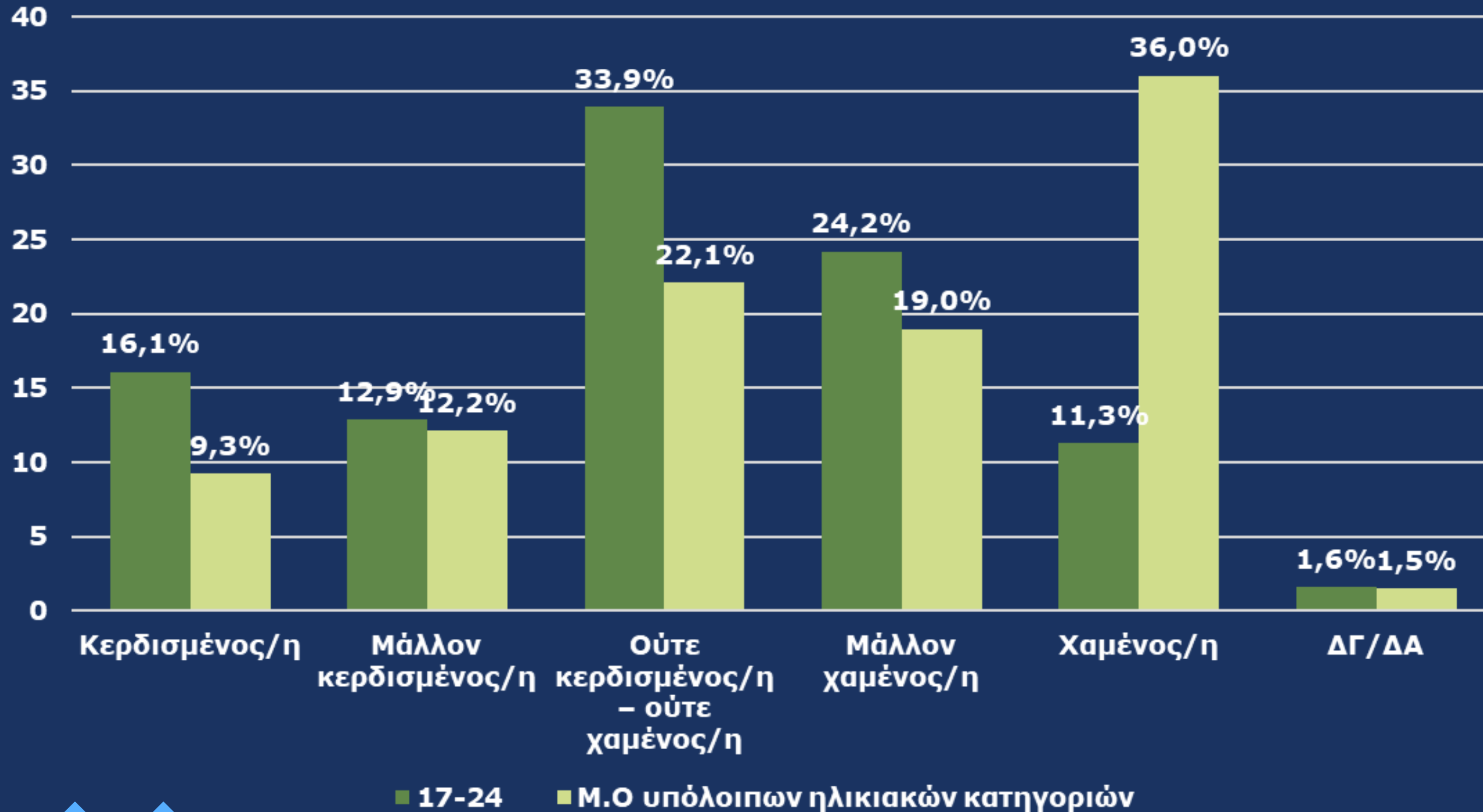
ΤΙ ΠΟΣΟΣΤΟ ΑΞΙΟΛΟΓΕΙ ΤΟΥΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΩΣ ΠΟΛΥ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΥΣ;



ΤΙ ΑΙΣΘΗΣΗ ΕΧΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΟ ΜΗ ΑΔΕΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ;



ΤΙ ΑΙΣΘΗΣΗ ΕΧΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΟ ΜΗ ΑΔΕΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ;



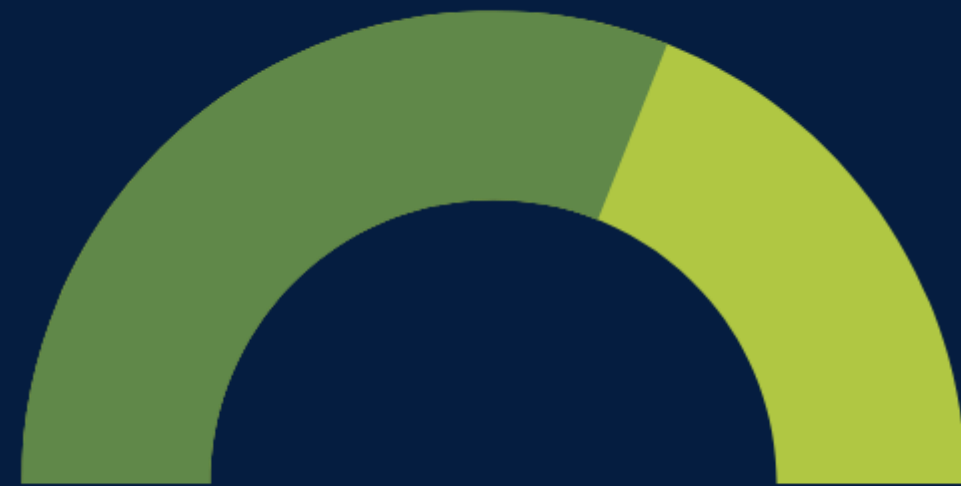
■ 17-24

■ Μ.Ο υπόλοιπων ηλικιακών κατηγοριών

ΠΟΣΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΞΟΔΕΨΑΝ;

Συνολικά παίχτηκαν **1,7 δις** ευρώ σε μη αδειοδοτημένο περιβάλλον το 2023

1 ΔΙΣ ΕΥΡΩ σε διαδικτυακά παιχνίδια
700 ΕΚ. ΕΥΡΩ σε επίγεια παιχνίδια



62% σε μη αδειοδοτημένα τυχερά παίγνια διαδικτύου

38% σε μη αδειοδοτημένα επίγεια

ΠΟΣΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΞΟΔΕΨΑΝ;

Το μέσο ετήσιο ποσό που δαπανήθηκε ανα παίκτη ανέρχεται στο ποσό των 1.934 ευρώ



1.194€

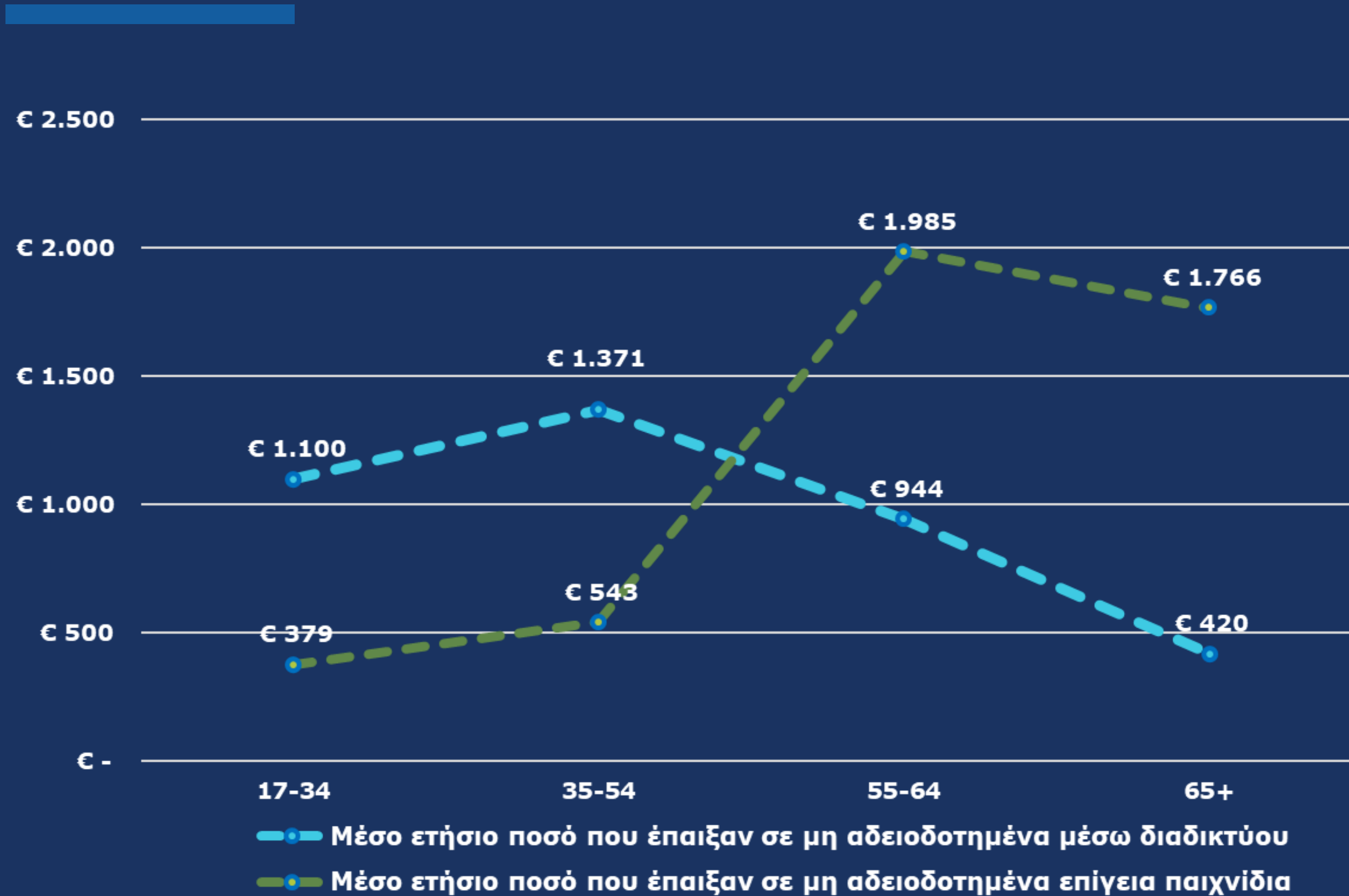
είναι ο ετήσιος μέσος όρος δαπάνης ανά παίκτη στα **διαδικτυακά** μη αδειοδοτημένα



738€

είναι ο ετήσιος μέσος όρος δαπάνης ανά παίκτη στα **επίγεια** μη αδειοδοτημένα

ΠΟΣΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΞΟΔΕΨΑΝ ΑΝΑ ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ;



47.55%

των κερδών τους
κατά μέσο όρο τα
ξαναέπαιξαν



ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΣΤΟΧΟΣ;

- Αναβάθμιση της ελκυστικότητας του νόμιμου δικτύου
- Περιορισμός των παράνομων συναλλαγών
- Περιορισμός της παράνομης προβολής και προώθησης
- Συνεχής ενημέρωση και εκπαίδευση του κοινού
- Ανάπτυξη καινοτομίας και βέλτιστων πρακτικών
- Ανάπτυξη συνεργασιών και δικτύων
- Ενίσχυση των μηχανισμών πρόληψης και καταστολής

