

GIOCHI IN DENARO E PROTEZIONE DEI GIOCATORI

Nel giugno 2018, il popolo svizzero ha accettato la nuova legge sui giochi in denaro (LGD) attraverso un referendum. Tra i cambiamenti introdotti da questa legge, le case da gioco svizzere possono ora offrire giochi d'azzardo online, come già facevano la Loterie Romande e Swisslos. Gli operatori stranieri, invece, si sono visti bloccare l'accesso ai loro siti web dalla Svizzera. Poiché la liberalizzazione del gioco d'azzardo non è priva di rischi, questi cambiamenti sono stati accompagnati da misure di prevenzione e protezione dei giocatori. I cantoni sono ora responsabili della definizione delle misure preventive e le autorità di vigilanza hanno il compito di garantire che gli operatori attuino le misure sociali. A pochi anni dall'entrata in vigore della legge, la sfida è quella di documentare l'impatto del LGD sul comportamento dei giocatori d'azzardo e di determinare se le misure in vigore sono in grado di controllare efficacemente il gioco d'azzardo eccessivo online. I risultati del progetto di ricerca eGames evidenziano le carenze in questo ambito e sottolineano l'importanza di rafforzare le misure preventive e l'identificazione dei giocatori problematici.

QUALI SONO I CAMBIAMENTI INTRODOTTI CON LA LGD?

La LGD ha introdotto diverse misure, in vigore dal 2019, che riguardano in particolare l'offerta di gioco online, la prevenzione e la protezione dal gioco d'azzardo eccessivo:

- I casinò possono ora offrire giochi d'azzardo online, come già facevano le lotterie, mentre l'accesso dalla Svizzera ai siti di operatori stranieri deve essere bloccato.
- Le vincite alla lotteria sono esenti da imposte (fino a circa 1 milione di franchi).
- I cantoni sono ora obbligati ad adottare misure per prevenire e affrontare i problemi legati al gioco d'azzardo, sebbene la LGD non preveda il finanziamento diretto di tali misure.
- I giochi sono accessibili a partire dai 18 anni, tranne nel caso di alcune lotterie accessibili ai minori.
- È vietata la pubblicità ingannevole.

QUALI QUESTIONI SOLLEVA LA LGD?

Controllo del mercato svizzero: per mantenere la possibilità di controllare l'eccesso di gioco d'azzardo online, la LGD prevede il blocco dell'accesso ai siti di gioco d'azzardo stranieri dalla Svizzera. Tuttavia, resta da verificare se questa misura abbia avuto successo, data la difficoltà di legiferare, e tanto meno di agire efficacemente nel settore delle attività online a livello sovranazionale.

Prevenzione del gioco d'azzardo problematico: la Commissione federale delle case da gioco (CFCG) è tenuta a monitorare l'attuazione dei programmi sociali delle case da gioco per combattere il gioco d'azzardo problematico. Tuttavia, poiché l'istituzione di una commissione consultiva di esperti in materia di prevenzione è stata abbandonata, l'intera supervisione e il monitoraggio di queste misure sono nelle mani della CFCG e degli operatori, per i quali il concetto di gioco eccessivo si basa esclusivamente su questioni di intensità di gioco e ricchezza dei giocatori.

Big data: gli operatori sono tenuti per legge a raccogliere dati sui giocatori e sulle loro pratiche di gioco al fine di gestire e monitorare le misure di prevenzione del gioco eccessivo. Tuttavia, né l'uso effettivo di questi dati per questo scopo, né il loro sfruttamento per altri scopi è legalmente inquadrato, il che apre la porta al loro utilizzo per scopi di profilazione e per lo sviluppo di pratiche di marketing mirate. Da un lato, tali dati rappresentano un'opportunità unica per implementare un'efficace identificazione dei problemi di gioco d'azzardo e per rafforzare efficacemente la protezione dei giocatori (a condizione che sia previsto un uso centralizzato dei dati dei vari operatori), dall'altro, rappresenterebbero in mani indipendenti la base per una valutazione ad hoc delle misure sociali delle case da gioco per combattere il gioco eccessivo.

Accessibilità e tecnologie: mentre la dipendenza dal gioco d'azzardo tradizionale è nota da tempo, le tecnologie attuali stanno ridefinendo la portata delle pratiche di gioco d'azzardo online. In alcuni casi, accentuano la perdita di controllo da parte dei giocatori sulla quantità di tempo speso e di denaro scommesso. Allo stesso tempo, l'onnipresenza dei supporti digitali consente un accesso quasi immediato al gioco d'azzardo in qualsiasi momento. Inoltre, questo accesso penetra nella sfera privata, cosicché i giocatori d'azzardo possono giocare ovunque, sia in viaggio che nel proprio letto. Queste nuove condizioni devono essere prese in considerazione nello sviluppo di nuove misure preventive e nell'individuazione su larga scala dei problemi di gioco d'azzardo.

QUAL È IL CONTRIBUTO DELLA RICERCA?

Un confronto tra i risultati degli studi condotti dal GREA e da Dipendenze Svizzera nel 2018, prima dell'entrata in vigore della LJA, e nel 2021/2022 evidenzia che mentre alcuni comportamenti di gioco dei giocatori online sono rimasti stabili, altri sono cambiati in modo significativo. Mentre il profilo socio-demografico dei giocatori d'azzardo online e le loro preferenze per i diversi tipi di gioco sono cambiati molto poco, l'intensità delle pratiche di gioco sembra essere aumentata. In particolare, la frequenza del gioco d'azzardo è aumentata in modo significativo, così come gli importi medi spesi. Ancora più preoccupante è l'aumento significativo della prevalenza dei problemi legati ai giochi d'azzardo osservata nei due campioni di giocatori e giocatrici d'azzardo online: la quota di giocatori e giocatrici problematici è più che raddoppiata, passando dal 2,3% del 2018 al 5,2% del 2021. Questo aumento è in particolare il risultato di una crescita dei giocatori e delle giocatrici problematici in alcuni tipi di giochi, in particolare nel poker e nelle scommesse sui mercati finanziari.

Questi risultati, provenienti dall'indagine quantitativa, suggeriscono che le varie misure di prevenzione messe in atto nell'ambito della LJA non stanno dando frutti. Esse sono supportate da una serie di osservazioni emerse dalla parte qualitativa dello studio. Infatti, le interviste approfondite condotte con una ventina di giocatori d'azzardo hanno evidenziato la mancanza di visibilità dei messaggi e delle azioni di prevenzione e la scarsa rilevanza, agli occhi dei giocatori d'azzardo, dei limiti finanziari autodeterminati (la cosiddetta misura di gioco responsabile). Nel complesso, l'unico strumento di gioco responsabile percepito dagli interlocutori come valido in termini di tutela del giocatore è l'autoesclusione. Durante le interviste sono stati espressi anche dubbi sulle modalità considerate dagli operatori per identificare sistematicamente i giocatori prima di entrare in contatto. Queste osservazioni concordano con la conclusione tratta dall'analisi quantitativa sul fatto che considerare i problemi legati al gioco d'azzardo come una semplice questione finanziaria non individua la maggior parte dei giocatori con problemi di gioco d'azzardo. Le analisi hanno anche rivelato che i giocatori d'azzardo tendono a combinare diversi tipi di giochi, su piattaforme diverse, e a combinare i giochi online con quelli tradizionali, il che limita notevolmente la rilevanza e l'efficacia dell'identificazione dei giocatori eccessivi senza una cooperazione tra i diversi operatori.

Va inoltre notato che molti dei giocatori e delle giocatrici, sia nella parte quantitativa che in quella qualitativa dello studio, non sono ancora consapevoli dell'offerta di aiuto o di supporto che potrebbe essere necessaria in caso di problemi, nonostante il fatto che la maggior parte di loro giochi d'azzardo almeno in parte sull'offerta nazionale. Infine, la parte qualitativa dello studio ha anche evidenziato che la restrizione dell'accesso ai siti di gioco d'azzardo stranieri da parte dell'IP-Blocking non è una barriera tecnica insormontabile per i giocatori (che dichiarano di essere in grado di aggirare queste barriere attivando una VPN).

QUALI SONO I PUNTI DI ATTUALITÀ?

Anche se recente, la LGD può già essere vista come minata dalle sfide poste dall'accesso al gioco d'azzardo online. Sebbene le case da gioco abbiano tecnicamente la possibilità di utilizzare i Big Data a fini di profilazione, che possono incoraggiare il gioco eccessivo, questa pratica non è soggetta ad alcuna regolamentazione legale. Inoltre, sebbene l'accesso ai siti di gioco d'azzardo stranieri sia bloccato da un blocco IP, questa misura è facilmente aggirabile dai giocatori d'azzardo, soprattutto utilizzando un VPN. Allo stesso modo, le cosiddette misure sociali attualmente implementate dagli operatori non appaiono soddisfacenti e non sembrano garantire ai giocatori il controllo sulla loro pratica di gioco, ad eccezione del sistema di autoesclusione.

Le problematiche attuali della LGD sono quindi molteplici. Da un lato, sarebbe importante poter legiferare sull'uso dei dati personali da parte delle case da gioco. Questa misura potrebbe essere finalizzata sia a limitare lo sviluppo di comportamenti problematici di gioco d'azzardo online, sia a migliorare l'individuazione e persino la prevenzione del gioco eccessivo. Più in generale, in futuro sarà necessario coinvolgere più attori nel processo di prevenzione. Senza questo, il controllo del gioco d'azzardo problematico online rimarrà parziale. Inoltre, l'accessibilità quasi illimitata e l'ubiquità degli schermi richiede una migliore comprensione delle attuali tecnologie utilizzate dai giocatori d'azzardo. Con più opportunità di gioco, il contesto in cui si trovano i giocatori cambia e diventa più complesso.

Infine, ma non meno importante, sarebbe opportuno richiedere agli operatori di gioco di mettere in atto protocolli organizzati e non manipolabili che rilevino automaticamente i profili di gioco e le tendenze al rialzo di tutti i giocatori d'azzardo registrati sulle loro piattaforme, consentendo così di identificare e contattare tempestivamente chiunque possa sviluppare un comportamento di gioco problematico.

EGAMES SVIZZERA :

Il progetto di ricerca di eGames Svizzera mira a comprendere meglio le pratiche di gioco d'azzardo online da una prospettiva sia quantitativa che qualitativa. Alla luce degli attuali sviluppi del mercato dei giochi, estende la sua indagine ai cosiddetti giochi free-to-play (F2P), il cui modello di business si basa su forme di acquisto in-game simili al gioco d'azzardo.

La prima fase del progetto (eGames 2018) si è conclusa nel maggio 2020, mentre la seconda fase del progetto (eGames 2021-2022) si è conclusa nel febbraio 2023. Durante ogni fase sono state condotte un'indagine quantitativa (questionario online tra i giocatori d'azzardo raccolti tramite un pannello di adulti residenti in Svizzera) e un'indagine qualitativa (intervista semi-strutturata).

Questa scheda è stata redatta da Hervé Kuendig e Luc Lichsteiner (GREA), Luca Notari e Jeanne Vorlet (Dipendenze Svizzera). Accompagna la pubblicazione del rapporto di ricerca sulla seconda fase del progetto eGames in Svizzera; il rapporto (Notari, Kuendig, Vorlet, Salvetti & Al Kurdi; 2023) e gli altri elementi scientifici divulgativi derivanti dalla prima fase dell'indagine sono disponibili sul sito web del progetto <https://egames-suisse.ch>.

FONTI

- Al Kurdi C., Notari L., & Kuendig H. (2020). Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo. Lausanne: GREA & Addiction Suisse.
- Legge federale sui giochi in denaro (LGD)
- Notari L., Kuendig H., Vorlet J., Salvetti K., Al Kurdi, C. (2023). Les jeux de hasard et d'argent en ligne à l'ère du COVID-19 et de l'offre légale. Lausanne : Addiction Suisse & GREA.