





Dipartimento di Giurisprudenza Centro di Ricerca Interdipartimentale su Discriminazioni e vulnerabilità

I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

Prof. Gianluigi Fioriglio
www.crid.unimore.it

1

Outline

- Il **gioco d'azzardo online**
- Dal gioco d'azzardo all'azzardo nel **videogioco**:
 - *freemium*
 - *loot box*
- II LANGATE
- **Prospettive**

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

2

Dal videogioco al gioco d'azzardo online

UNIMORE

3

Gioco online vs. gioco d'azzardo online

Quali differenze?

... sono ben diversi: non confondiamoli.

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

4

Gioco d'azzardo online

- Ancor più **insidioso** di quello tradizionale
- **Ubiquo** e **sempre disponibile**.
- Supporta **molteplici dispositivi**.

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

5

Gioco d'azzardo online

- **Pagamenti digitali** (deresponsabilizzazione e minor consapevolezza).
- **Oscurità** dei codici informatici (scatole nere).
- **«Escamotage»** per i minori (età, sistemi di pagamento anonimi,)

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

6

Gioco online (d'azzardo e non)

- Lotta costante delle **istituzioni** più attente ai nuovi fenomeni di vulnerabilità e rischio.
- Necessità di conoscere gli **strumenti informatici** e la loro **evoluzione** (*formazione permanente*).
- Difficoltà (non impossibilità) di bloccare le **piattaforme online**.

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

7

Dal gioco al videogioco

- L'azzardo rischia di **"inquinare"** anche un settore in espansione come quello dei videogiochi.
- I **prodromi**: i c.d. **acquisti in app**.
- Passaggio dal paradigma del **play to win** a quello del **pay to win**.
- Pericolosità di **opere apparentemente innocue** e indirizzate a bambini, o comunque minori, che utilizzano smartphone e tablet dei propri genitori.

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

8

Freemium

Il villaggio dei Puffi (mobile, 2011)

- Ispirato a Farmville e scaricabile gratuitamente: possibile però acquistare, con denaro reale, oggetti virtuali (modello del freemium).
- Acquisti in-app molto semplici: numerosi bambini hanno speso anche oltre 1000 € acquistando pacchetti grandi e piccoli (da pochi euro a quasi cento €): *Smurfs' Village is free to play, but charges real money for additional in-app content. You may lock out the ability to purchase in-app content by adjusting your device's settings.*

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

9

Il freemium e il caso dei Puffi: quale insegnamento?

- Necessità di porre una particolare attenzione da parte:
 - dei **genitori** (che spesso non hanno le competenze tecniche necessarie per ben comprendere cosa succede);
 - delle **istituzioni** (che devono arginare fenomeni simili);
 - degli **utenti** (minorenni o maggiorenni, che devono sapersi tutelare anche da soli).

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

10

Loot box

Pacchetti virtuali con impatti estetici e/o funzionali all'interno dei giochi.

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

11

Problemi

- **Scommesse (online)**
 - bug dei giochi
 - età degli scommettitori
- **Loot box**
 - *dov'è il confine?*
- **Gioco d'azzardo patologico**
- **Reperimento dei dati reali del gioco online illecito**

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

12

Il quadro attuale

- Normative «tradizionali»
- Il gioco come «Cavallo di Troia»
- Oscurità dei codici
- Complessità dei sistemi
- Games as a service

UNIMORE G. Fioriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

13

IL «LANgate»

UNIMORE

14

LANgate

- 29 aprile 2022 -> accesso di funzionari ADM in 4 «sale LAN» (*termine da rivedere?*) -> LANgate
- Verifica presenza di apparecchi per il gioco lecito ex art. 110, c. 6 e 7, TULPS
- Che cos'è una «Sala LAN» o un «esport bar»?

UNIMORE

15

LANgate – L'accesso

- Sorpresa dei «controllati»
- Difficoltà di comunicazione
- Difficoltà di comprensione del «fenomeno»

UNIMORE

16

L'art. 110 TULPS

- Il «gioco lecito» nel TULPS *non* è solo quello in cui sono previste vincite in denaro (o altri premi)
- «Apparecchi idonei al gioco lecito», commi 6 e 7

UNIMORE

17

L'art. 110 TULPS

Si considerano, altresì, apparecchi e congegni per il gioco lecito:

- «quelli, basati sulla sola abilità fisica, mentale o strategica, che non distribuiscono premi, per i quali la durata della partita può variare in relazione all'abilità del giocatore e il costo della singola partita può essere superiore a 50 centesimi di euro» (lett. c)
- quelli, meccanici ed elettromeccanici, per i quali l'accesso al gioco è regolato senza introduzione di denaro ma con utilizzo a tempo o a scopo (c-ter)

UNIMORE

18

Le contestazioni

«Fatte salve le sanzioni previste nei confronti di chiunque eserciti illecitamente attività di offerta di giochi con vincita in denaro, **è vietata la messa a disposizione, presso qualsiasi pubblico esercizio, di apparecchiature che, attraverso la connessione telematica, consentano ai clienti di giocare sulle piattaforme di gioco messe a disposizione dai concessionari on-line**, da soggetti autorizzati all'esercizio dei giochi a distanza, ovvero da soggetti privi di qualsiasi titolo concessorio o autorizzatorio rilasciato dalle competenti autorità» (art. 7 c. 3-quater d.l.158/2012)

UNIMORE

19

Le contestazioni

In materia di apparecchi e congegni da intrattenimento di cui ai commi 6 e 7, si applicano le seguenti sanzioni:
«chiunque, sul territorio nazionale, produce, distribuisce o installa o comunque mette a disposizione, in luoghi pubblici o aperti al pubblico o in circoli o associazioni di qualunque specie, apparecchi destinati, anche indirettamente, a qualunque forma di gioco, anche di natura promozionale, non rispondenti alle caratteristiche di cui ai commi 6 e 7, è punito con la sanzione amministrativa pecuniaria da 5.000 a 50.000 euro per ciascun apparecchio e con la chiusura dell'esercizio da trenta a sessanta giorni» (art. 110, c. 9, lett. f-quater TULPS).

UNIMORE

20

Gli esiti

- **Sequestro**
- **Confisca**
- **Sanzione pecuniaria**

UNIMORE

21

La «nuova» normativa

- **Circolari ADM**
- **«Spettacolo viaggiante»**
- ...

UNIMORE

22

«Sale LAN» ed esport

UNIMORE

23

eSport e diritto

Cosa intendere per «sport»?

- **Attività** intesa a sviluppare le **capacità fisiche e psichiche**, e il **complesso** degli **esercizi** e delle **manifestazioni**, soprattutto agonistiche, in cui si realizza, praticati nel rispetto di **regole codificate da appositi enti**, sia per **spirito competitivo** sia per **divertimento** (senza il carattere di obbligo/necessità dell'attività lavorativa; *Treccani*).

UNIMORE

24

eSport-> sport?

	eSport	Sport
sviluppa le capacità fisiche e psichiche e richiede allenamento?		
sono previste delle regole codificate da enti?		
può essere praticato a livello agonistico?		
può essere praticato anche solo per divertimento?		

UNIMORE

25

eSport e diritto

CIO – Sport virtuali

Sport / esport

- violenza
- sforzo fisico

UNIMORE

26

Sale LAN ed esport

«Palestre»

Luoghi che ospitano eventi (online, offline, misti)

Luoghi di aggregazione -> intrattenimento

Aspetti comuni e diversi rispetto alle categorie tradizionali

UNIMORE

27

Prospettive

UNIMORE

28

Prospettive (e speranze)

- **Regolamentazione -> buon gioco**
- **Tutela dei giocatori (e degli altri soggetti coinvolti)**
- **Sensibilizzazione**
- **Normativa ad hoc**
 - **Codice degli esport**

UNIMORE G. Floriglio, I pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Profili informatico-giuridici

29