



DIPENDENZE | SVIZZERA

Azzardo e impatto finanziario

Insegnamenti dallo studio eGames

Luca Notari

Dipendenze Svizzera

PREVENZIONE | AIUTO | RICERCA

*Convegno « Dipendenze e indebitamento 2.0 »
Lugano, 10 dicembre 2024*

Scaletta

- Perché parlare di gioco d'azzardo?
- Azzardo, denaro e dipendenza in Svizzera
- Gioco d'azzardo online e problemi finanziari (studio eGames II)
- Evoluzione del gioco d'azzardo : esempi di «nuove forme»
- Conclusione

Perché parlare di gioco d'azzardo?

Dipendenza e indebitamento : perché parlare di gioco d'azzardo?

- Il prodotto stesso che si consuma è il denaro.
- Con il gioco d'azzardo tutto va rapidamente
- Attrattivo per chi è già finanziariamente in difficoltà (migliorare la propria situazione)
- Forme di gioco d'azzardo non riconosciute e per le quali non c'è nessuna protezione
- Il Ticino è la Las Vegas della Svizzera

*“Ho avuto un momento in cui ho speso davvero molto di più (...) direi che è **raddoppiato o addirittura triplicato in 5 mesi**”.*

Uomo, 27 anni

*“... Erano piccole somme, piccole cose, all'inizio (...) È arrivato **gradualmente, ero sempre più connesso** a questi siti (...) Nel 2019 stava andando bene, durante la pandemia ho iniziato a **giocare somme più grandi** (...) E poi, tra ottobre e dicembre, non c'era più nulla. **In 3 mesi sono spariti 15.000 franchi.**”*

Uomo, 22 anni

Azzardo, denaro e dipendenza in Svizzera

Giochi d'azzardo e perdite finanziarie (popolazione generale)

- **Perdite** dei giocatori e delle giocatrici in Svizzera (2023):
 - Mercato svizzero (online e terrestre) e casino online esteri* : **2'250'000'000 CHF**



- Perdite tra chi ha giocato nel corso dei 12 mesi (ISS 2022)** :

- 0.1% oltre 10'000 CHF/mese
- 0.1% 2'500-9'999 CHF/mese
- 0.5% 1'000-2'499 CHF/mese



~20'000 persone

- 55'000 persone 300-999 CHF/mese

ATTENZIONE : sostenibile solo per chi non è già al limite finanziariamente!

Gioco d'azzardo e problemi di gioco (popolazione generale)

- **Comportamento di gioco problematico** tra la popolazione (ISS 2022*):
 - «A rischio» : 3.8% (265'000 persone)
 - «Patologico» : 0.5% (32'000 persone)
 - **~300'000 persone (1 su 25)**
- Gioco problematico tra chi gioca (12 mesi) :
 - Tutti i giocatori : 1 su 15
 - Giovani dai 15 ai 24 anni : 1 su 6**



Parte di spesa per ogni categoria di gioco (ISS 2017)

Parte di giocatori e giocatrici

Nessun problema

94.7%



Problematico

5.3%



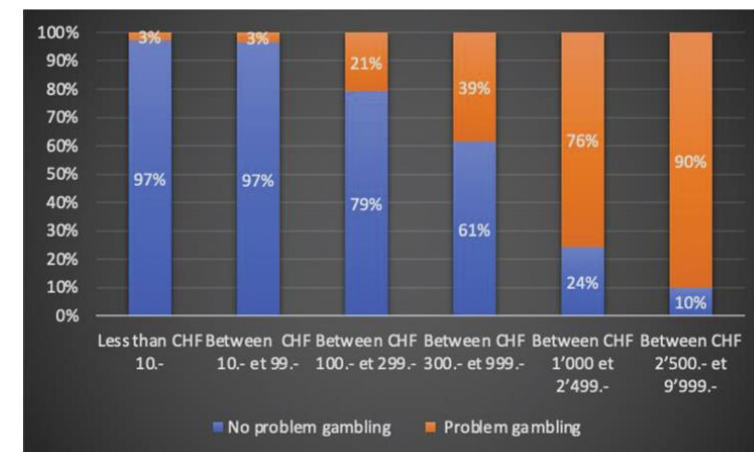
Parte di soldi spesi

68.7%

31.3%

x6

Parte di giocatori con un uso problematico per categoria di spesa



**Gioco d'azzardo online, comportamento di
gioco problematico e problemi finanziari:**

Risultati dello studio eGames II

Lo studio eGames II (2021)

- **Chi ?** Giocatori e giocatrici di giochi d'azzardo online in Svizzera
- **Cosa ?** Giochi d'azzardo online in senso largo
- **Come ?**

A) Studio quantitativo:

- Campione di giocatori e giocatrici di giochi d'azzardo online e/o giochi video *free-to-play* (N=1'874)
- Reclutamento : pannello di 115'000 internauti/e svizzeri/e (LINK Internet Panel)

B) Studio qualitativo:

- 20 Interviste (10 tedesco e 10 francese)



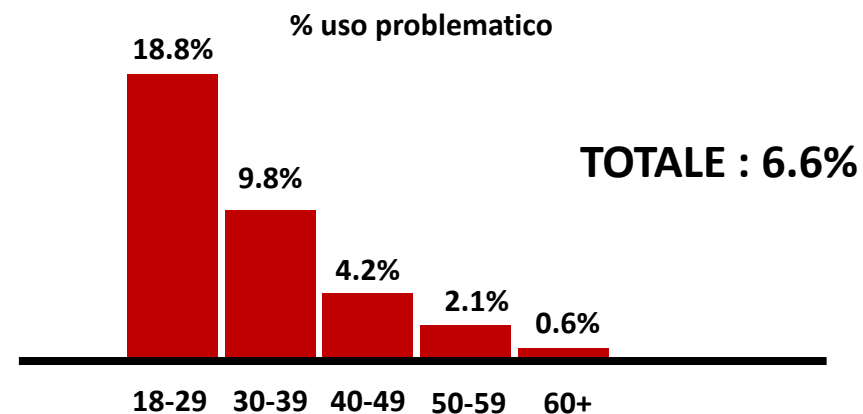
Problemi legati al gioco : i giovani adulti particolarmente toccati

2021

Uso problematico
tra i giocatori e
le giocatrici online



6.6%*



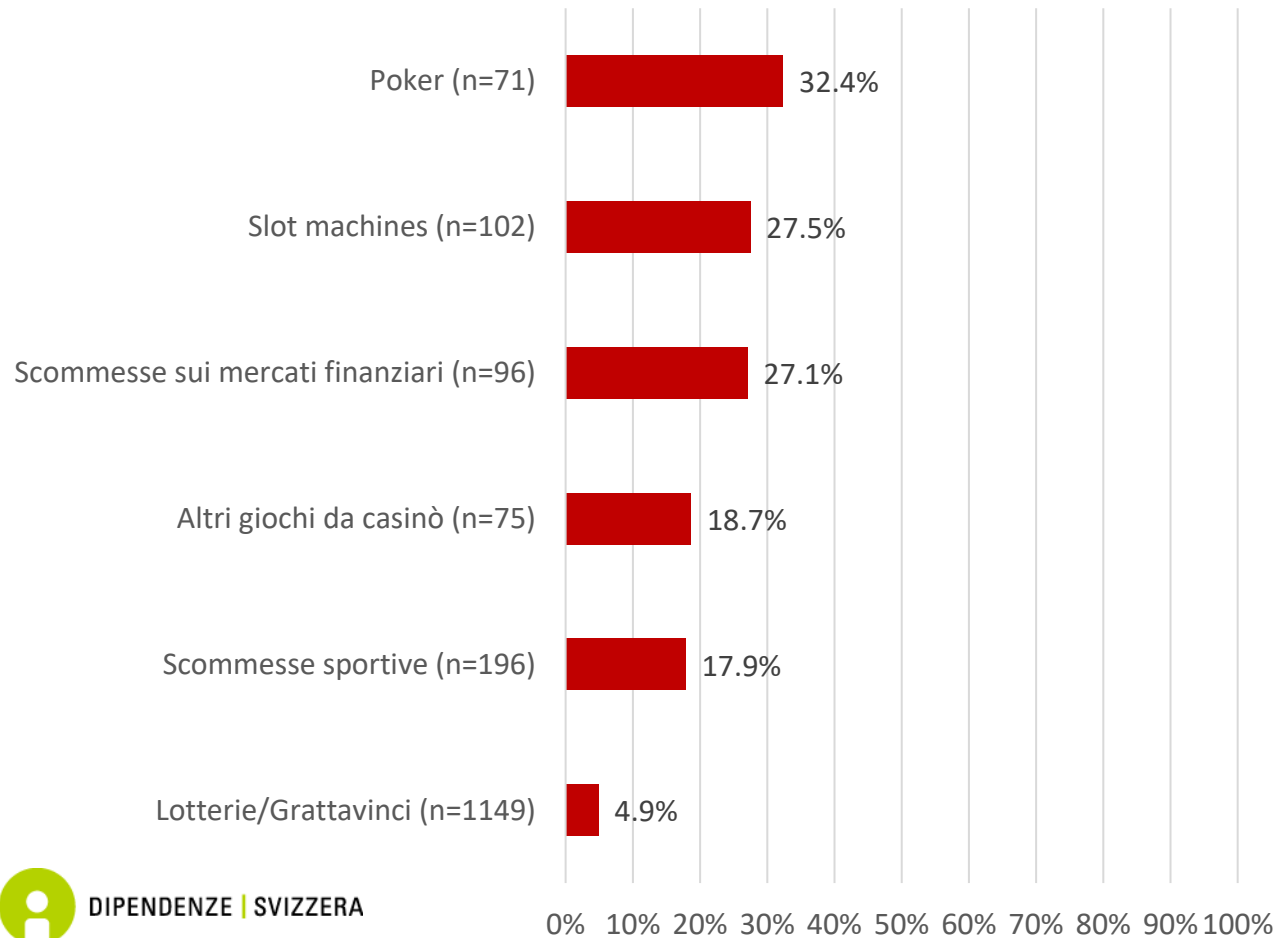
Rispetto agli altri gruppi d'età i giovani...

...spendono di più (162 CHF/mese vs. 116 CHF/mese del campione)

...giocano meno alle lotterie e di più a giochi potenzialmente più pericolosi

Giochi considerati nello studio e giochi più problematici

Parte di giocatori con un uso problematico, per tipo di gioco (%)



Campione troppo piccolo



Uso problematico e problemi finanziari

- Tre domande sui problemi e rischi finanziari (nel corso dei 12 mesi)

	Problemi lievi	Problemi moderati	Problemi elevati
Ha puntato più denaro di quanto potevate permettervi di perdere?	15%	68%	97%
Le sue abitudini di gioco d'azzardo hanno causato difficoltà finanziarie a lei o a chi le sta intorno?	3%	27%	85%
Ha venduto qualcosa o preso in prestito denaro per giocare?	1%	18%	75%

- I problemi finanziari sono una caratteristica dei giocatori che hanno gravi problemi di gioco.

Profilo di chi ha problemi finanziari

- Nessuna differenza tra **giocatori e giocatrici**. Ma gli uomini rappresentano 70% di chi gioca.
- Soprattutto giocatori e giocatrici con **meno di 40 anni**
- Più elevato tra chi è **studente/apprendista o senza impiego**
- Dipende fortemente dallo **stipendio** : prevalenza più elevata tra chi ha uno stipendio basso



Evoluzione dei giochi d'azzardo:

3 esempi di «nuove forme»

Scommesse sugli e-Sports

- 2.5% dei giocatori e giocatrici del campione 2021
- Non sono considerate come scommesse sportive in Svizzera
- Non sono offerte da Swisslos e Loterie Romande



Cos'è un eSport e su cosa si scommette



- Competizioni di videogiochi a livello professionale
 - p.es. League of Legends, Counter Strike, Valorant, Dota 2
- Tornei su più giorni con montepremi anche milionari e milioni di spettatori (online e dal vivo)
- Come le scommesse sportive
- Mercato mondiale stimato tra 2.5 miliardi di dollari e 11 miliardi di dollari

Scommesse sui mercati finanziari

- **7.0% dei giocatori e delle giocatrici** del campione 2021
- **27.1%** hanno un comportamento di gioco **problematico**

- Poco tematizzate
- Non regolamentate



Cos'è una scommessa su un mercato finanziario

- **Cos'è?** Varie definizioni, per noi è un'operazione speculativa in cui si prevede il futuro andamento di un asset (come azioni, valute, materie prime) per cercare di ottenere un profitto.
- Più modi per scommettere sui mercati finanziari :
 - Odd betting vs spread betting
- Illusione di grandi guadagni : p.es. Forex con leva finanziaria
- Spesso il giocatore crede di avere il controllo e le conoscenze necessarie a conoscere l'andamento, ma non è umanamente possibile senza fare « insider trading ».

L'esempio della leva finanziaria

- **Cos'è?** La leva finanziaria consente di scommettere una somma superiore rispetto al capitale iniziale, prendendo in prestito denaro dal broker.
- **Come funziona?** Ad esempio, con una leva di 10:1, per ogni 100 franchi investiti, è possibile controllare 1.000 franchi.
- **Rischi:** La leva amplifica sia i guadagni che le perdite. Piccole variazioni nel tasso di cambio possono causare guadagni significativi, o far perdere tutto.



Videogiochi e *loot boxes*

- **19.0%** dei giocatori del campione hanno comprato delle **loot boxes** anel corso dei 12 ultimi mesi (24.6% tra i 18-29 anni)
- Chi ha comprato le *loot boxes* (n=143) ha speso mediamente **338.- CHF** contro **140.- CHF** tra coloro che non ne ha comprate.
- Chi ha comprato le *loot boxes* aveva un punteggio all'**IGDT-10 mediamente più alto**
- Chi ha comprato le *loot boxes* ha più spesso indicato:
 - aver « a volte » o « spesso » speso nei giochi video più di quanto potesse permettersi [**18.9% vs 5.1%**]
 - aver « a volte » o « spesso » avuto dei problemi finanziari a causa dei giochi video [**7.8% vs 3.1%**]



Take home messages

- Il gioco d'azzardo permette di perdere grandi somme molto velocemente
- I giocatori che hanno un uso problematico spendono più degli altri e hanno più problemi finanziari
- Per spendere 200 franchi al mese bisogna averli: non è quanto si spende che determina il rischio per l'individuo, ma piuttosto quanto si guadagna
- Le nuove forme di gioco d'azzardo non hanno nessuna protezione per i giocatori
- L'azzardo è entrato ormai a far parte dei giochi video... e non solo : un caso?

Grazie!



Scommesse sui mercati finanziari e problemi finanziari (nei 12 mesi, a volte o più spesso)

Grande differenza tra chi scommette sui mercati finanziari e chi gioca ad altro:

- **29.7%** almeno risposto positivamente ad una delle tre domande.
- Situazione non troppo diversa di quella dei giocatori di poker o di slot machines.
- Ha venduto qualcosa o preso in prestito denaro per giocare? **17%**
- Le sue abitudini di gioco d'azzardo hanno causato difficoltà finanziarie a lei o a chi le sta intorno? **14%**
- Ha puntato più denaro di quanto potevate permettervi di perdere? **31%**

Giochi video *free-to-play* (F2P) e (micro)transazioni

Campione di 794 giocatori e giocatrici che hanno effettuato delle microtransazioni

- Non solo uomini (44.1% sono donne)
- Non solo giovani

