

## ***Lotta al disturbo da gioco d'azzardo***

# **AUTOESCLUSIONE E TECNOLOGIA: UNO STUDIO DELL'UNIVERSITÀ TOR VERGATA IDENTIFICA NUOVE POSSIBILI SOLUZIONI PER CONTRASTARE IL GIOCO PATOLOGICO**

## **CANGIANELLI (FIPE): "RUOLO CHIAVE DEGLI ESERCENTI PER TUTELARE I CONSUMATORI E PROMUOVERE UN GIOCO CONSAPEVOLE"**

**Roma, 10 luglio 2024** – La ricerca di nuove strategie per l'autoesclusione di giocatori problematici nel settore del gioco pubblico in Italia, non solo per quanto riguarda l'online ma anche relativamente alla rete fisica, attraverso l'applicazione di moderne soluzioni tecnologiche. Questo l'obiettivo della seconda fase della ricerca presentata oggi, ma già avviata nel 2023, dal Dipartimento di Scienze Cliniche e Medicina Traslazionale dell'Università di Tor Vergata.

Nello specifico, lo studio si è concentrato prima su un'analisi accurata di tutto il "customer journey", per identificare i principali punti di contatto tra il giocatore e l'ambiente di gioco, cruciali per l'attuazione delle misure di autoesclusione. Ci si è poi focalizzati sulla ricerca di soluzioni tecnologiche capaci di garantire efficacia e al contempo rispetto della privacy nelle 3 fasi del ciclo di monitoraggio: (1) la registrazione al servizio centralizzato di autoesclusione, (2) il monitoraggio localizzato degli autoesclusi e (3) l'alerting automatico connesso ad eventuali tentativi di inosservanza della propria condizione di autoesclusione.

Dal punto di vista pratico, un esempio della tecnologia da poter utilizzare è legato all'adozione di dispositivi mobili come smartphone e tablet su cui scaricare specifiche applicazioni che possono localizzare i giocatori, registrarne i dati e verificare l'eventuale presenza fisica nel punto di gioco. Non meno importante l'analisi per la messa a punto di una corretta comunicazione sull'autoesclusione, fondamentale per aumentare la consapevolezza dei consumatori sui rischi del gioco patologico e sugli strumenti a disposizione per contrastarlo.

Sulla base di questi punti salienti, la ricerca dell'Ateneo romano propone alcune soluzioni implementabili nelle reti di punti di gioco prevedendo il coinvolgimento dei consumatori ed il supporto di soluzioni digitali abilitanti per il pubblico e per gli esercenti.

*"Crediamo che tutti gli esercenti e gli operatori di gioco possano e debbano svolgere un ruolo più attivo e meglio definito, anche dalle disposizioni regolamentari e concessorie, per favorire la prevenzione"* – sottolinea Emmanuele Cangianelli, Consigliere Delegato FIPE Confcommercio per i giochi pubblici e Presidente EGP FIPE – *"In particolare, i pubblici esercizi chiedono da tempo, e sono pronti a gestire, nuove soluzioni che aumentino e sostengano la consapevolezza dei consumatori. È in questa direzione che va lo studio dell'Università di Tor Vergata e nella stessa direzione sono le nostre proposte ai tavoli di regolazione"*.

*“La letteratura internazionale ha individuato nel sistema di autoesclusione uno strumento efficace per favorire un gioco consapevole. Per quanto riguarda il contesto italiano, è evidente quanto sia urgente migliorare l’efficacia degli attuali programmi di contrasto al gioco patologico puntando su comunicazione, disponibilità, formazione del personale e monitoraggio assistito dalla tecnologia. – conclude Cangianelli – È necessario, inoltre, finalizzare ulteriori ricerche sulla percezione che i giocatori hanno relativamente ai programmi di autoesclusione e sulle alternative operative, per ottimizzare l’avvio di queste soluzioni. L’integrazione efficace di programmi di autoesclusione richiede infatti un approccio olistico, in combinazione tra regolatori, operatori di gioco e servizi sanitari per avere il maggior beneficio sulla qualità della vita dei giocatori problematici e di chi sta loro accanto”.*

**EGP (Associazione Italiana Esercenti Giochi Pubblici)** è l’Associazione Nazionale di Categoria della **FIPE, Federazione Italiana Pubblici Esercizi di Confcommercio-Imprese per l’Italia**, che tutela gli interessi economici e professionali degli esercenti specializzati nell’offerta dei giochi pubblici ed in particolare operanti in Gaming Hall, le sale specializzate per l’offerta del Bingo e degli altri giochi con vincita in denaro regolamentati. L’Associazione è controparte datoriale, con le Organizzazioni Sindacali nazionali più rappresentative, dell’Accordo Nazionale di Lavoro per i dipendenti delle Gaming Hall, parte speciale del CCNL del settore dei Pubblici Esercizi, il più esteso accordo di lavoro nel settore del *gaming*. Tra i suoi principali obiettivi: il contrasto al gioco illegale; la tutela dei punti vendita «specializzati» (sale bingo, negozi scommesse, gaming halls), nei quali lavorano oltre 30.000 dipendenti; la promozione e la qualificazione, con FIPE, delle reti distributive dei giochi pubblici nei punti vendita non specializzati (bar, ristoranti, stabilimenti balneari ed altri luoghi di intrattenimento); l’impegno a elevare gli standard di qualità e professionalità in tutti i pubblici esercizi, quali presidi di legalità, promuovendo la cultura di un gioco responsabile per prevenire lo sviluppo di dipendenze patologiche e contrastare efficacemente il gioco illegale.

**Ufficio stampa EGP-FIPE**

**Andrea Pascale** – [andrea.pascale@mediatyche.it](mailto:andrea.pascale@mediatyche.it) – 393 8138965