

Tratta di Esseri Umani e Giochi Online

Le piattaforme di gioco online, le comunità di eSport e i mondi virtuali immersivi possono essere utilizzati in modo improprio dai trafficanti per comunicare con bambini e adolescenti, facilitare l'adescamento e avviare lo sfruttamento. Con l'evoluzione del gioco da ambienti prevalentemente chiusi a spazi online altamente sociali e interattivi, sono emerse nuove vulnerabilità che i trafficanti possono sfruttare.

Aumento delle minacce online

I reati di adescamento online e le segnalazioni di abusi sessuali su minori online (CSAM) sono in forte aumento, con oltre 36 milioni di segnalazioni alla CyberTipline dell'NCMEC nel 2023. I dati riflettono sia una maggiore diffusione sia un miglioramento dei sistemi di individuazione e segnalazione.

Forme di sfruttamento legate al gioco

- Tratta a fini di sfruttamento sessuale (adescamento online che porta allo sfruttamento offline o ad abusi trasmessi in diretta streaming)
- Tratta a scopo di lavoro forzato (false offerte di lavoro legate al gioco, agli e-sport o alla "creazione di contenuti") Sfruttamento finanziario
- Sfruttamento sessuale dei minori (CSEA facilitato tramite chat e comunità di gioco)

Modus operandi comune nel mondo dei giochi online

La ricerca indica che alcuni criminali sfruttano gli ambienti di gioco online per avviare l'adescamento e, in alcuni casi, facilitare il traffico di esseri umani.

(Rüdiger, 2013).

Contatto iniziale e adescamento - I trasgressori avviano il contatto attraverso interazioni multiplayer, utilizzando il gameplay condiviso per costruire un rapporto e instaurare fiducia nel tempo.

- **Incentivazione e controllo** - Valuta virtuale, oggetti di gioco, abbonamenti o promesse di ricompense possono essere utilizzati per incoraggiare la conformità, la dipendenza o la segretezza.
- **Anonimato e manipolazione dell'identità** - I trasgressori spesso falsificano la loro età o identità e adattano la loro personalità per apparire affidabili o affidabili alla vittima.
- **Escalation e migrazione della piattaforma** - Le conversazioni spesso si spostano dalle chat pubbliche dei giochi a piattaforme private o crittografate, riducendo la supervisione e aumentando l'isolamento.
- **Sessualizzazione e sfruttamento** - L'interazione può diventare gradualmente sessualizzata, portando a richieste di immagini esplicite, abusi trasmessi in diretta streaming o produzione di contenuti sotto costrizione.
- **Coercizione, ricatto e sextortion** - Il materiale ottenuto in precedenza, compresi i contenuti modificati digitalmente o generati dall'intelligenza artificiale, può essere utilizzato per minacciare, estorcere o mantenere il controllo.
- **Transizione allo sfruttamento offline o continuativo** - In alcuni casi, il grooming degenera in incontri offline, sfruttamento sessuale commerciale forzato o altri abusi legati alla tratta di esseri umani.

I criminali sessuali online e i trafficanti di esseri umani non sono la stessa cosa, anche se un individuo può essere coinvolto in entrambe le forme di abuso. Sebbene il grooming sia di per sé una forma grave di danno, non tutti i casi di grooming sfociano nella tratta di esseri umani; la tratta comporta uno sfruttamento prolungato, il controllo e un fine di lucro.

Giochi online nel traffico illegale

- Giochi e piattaforme connessi a Internet Realtà VR e AR
- Metaverso (mondo online 3D)
- E-sport

Per saperne di più:
www.antitraffickingresponse.org

Perché i giochi online sono un ambiente a rischio

- Caratteristiche chiave delle piattaforme che i trafficanti possono sfruttare:
- Chat vocale/testuale in tempo reale
- Anonimato e identità pseudonimo
- Portata globale e interazioni transfrontaliere
- Sessioni di gioco prolungate e messaggistica privata
- Economie di gioco e valute virtuali

Risk Factors

Intensità immersiva

Interazioni altamente coinvolgenti e realistiche possono rendere più facile per i criminali instaurare un rapporto di fiducia con i bambini. In ambienti immersivi, tra cui VR/AR, il senso di presenza può intensificare l'impatto emotivo di interazioni dannose quando si verificano abusi

Anonimato e facilità di interazione

Molte piattaforme di gioco consentono l'interazione anonima o pseudonima con sconosciuti. Il gameplay competitivo o collaborativo può aumentare i contatti tra bambini e adulti, ampliare opportunità di inappropriati coinvolgimenti.

Canali di comunicazione multipli

I giochi spesso supportano la comunicazione simultanea tramite voce, testo, gesti e avatar. L'uso di modalità di interazione multiple può complicare la moderazione e rendere più difficile individuare comportamenti dannosi.

Consumo chiuso o privato

I contenuti di gioco sono spesso accessibili tramite dispositivi personali o cuffie, limitando la visibilità dei genitori o dei tutori e riducendo le opportunità di supervisione informale.

Incentivi finanziari ed economie di gioco

Le valute di gioco, gli oggetti digitali e i premi possono essere utilizzati per esercitare influenza o pressione. I trasgressori possono sfruttare questi sistemi offrendo incentivi virtuali per incoraggiare comportamenti rischiosi o di sfruttamento.

Meccanismi limitati di verifica dell'età

Molte piattaforme non hanno efficaci sistemi di verifica dell'età, permettendo ai minori di accedere a spazi per adulti e aumentando i rischi.

