

7 Maggio 2026 - 11:57 di Redazione Jamma

Presentato il Report dell'Osservatorio Data Room Nexus: pubblicità digitale, siti "gemelli" e contenuti clone al centro di un sistema illegale sempre più strutturato e difficile da contrastare

Il **gioco online illegale in Italia** vale circa **20 miliardi di euro**: è questa la stima di **Data Room Nexus** elaborata sulla base dell'osservazione di 500 siti e dell'analisi del fenomeno del business illegale in rete. Un dato che restituisce la dimensione economica di un sistema parallelo sempre più strutturato e radicato nel digitale. Il fenomeno si conferma ampio, dinamico e in costante evoluzione, con una forte capacità di adattamento alle regole e ai sistemi di controllo. È quanto emerge dal **primo report sul gioco online illegale di Data Room Nexus**, presentato oggi a **Palazzo Wedekind a Roma**. Il documento analizza la struttura, le modalità operative e le dimensioni del fenomeno, con un focus specifico sul ruolo della **pubblicità digitale e dei social network**. Secondo i dati raccolti nel periodo compreso tra **gennaio e marzo 2026**, sono stati registrati **oltre 4,5 milioni di utenti italiani attivi nel circuito illegale**, per un totale di oltre **13 milioni di accessi**. Si tratta di numeri rilevanti, soprattutto considerando che l'analisi è stata condotta su un campione limitato a una sola piattaforma social, Instagram, e su un campione di 500 siti non autorizzati. Quello presentato oggi è il primo passo di un percorso destinato a rafforzarsi nel tempo. **Data Room Nexus** punta a un monitoraggio continuo e strutturato del fenomeno, con analisi periodiche e un'estensione progressiva del raggio d'azione a tutto l'ecosistema digitale. L'obiettivo è chiaro: potenziare gli strumenti di analisi per intercettare e tracciare con sempre maggiore precisione le reti del gioco online illegale.

*"Il fenomeno che emerge da questo report non è solo una questione di legalità, ma riguarda anche la qualità dell'ecosistema digitale e il livello di tutela dei cittadini - ha dichiarato **Isabella Rusciano, direttore generale Data Room Nexus** -. Quando contenuti illegali riescono a diffondersi all'interno di piattaforme percepite come sicure, si crea un cortocircuito che mina la fiducia degli utenti e rende sempre più difficile distinguere ciò che è legittimo da ciò che non lo è".*

"Proprio per questo motivo abbiamo sviluppato una piattaforma di analisi dedicata,

Gioco online illegale, business da 20 miliardi: 4,5 milioni di utenti e 13 milioni di accessi in tre mesi. I social trainano il traffico verso i siti illegali

*progettata per intercettare e analizzare in modo strutturato queste dinamiche - ha commentato **Filippo Pucci, direttore scientifico Data Room Nexus** -. In questo contesto, diventa centrale anche il tema del gioco responsabile: l'assenza di regole e controlli nel circuito illegale espone gli utenti a rischi ancora maggiori, rendendo fondamentale rafforzare gli strumenti di prevenzione, informazione e consapevolezza. L'obiettivo è contribuire a costruire un ambiente digitale più trasparente, responsabile e realmente sicuro".*



IL PARADOSSO ITALIANO: DIVIETO TOTALE MA PUBBLICITÀ ILLEGALE DIFFUSA

Il report si inserisce in un contesto normativo tra i più restrittivi in Europa. In Italia, infatti, vige dal 2018 un **divieto generalizzato di pubblicità del gioco con vincita in denaro**, (Decreto Dignità) esteso a tutti i media e a tutte le forme di

Gioco online illegale, business da 20 miliardi: 4,5 milioni di utenti e 13 milioni di accessi in tre mesi. I social trainano il traffico verso i siti illegali

comunicazione, incluse le sponsorizzazioni. Nonostante ciò, l'analisi dimostra che la pubblicità non è scomparsa, ma si è **spostata in modo massiccio sul digitale**, dove continua a proliferare in forme difficilmente tracciabili e controllabili.

SMARTPHONE E GIOVANI TRAINANO IL GIOCO ILLEGALE ONLINE: ACCESSI MOBILE OLTRE IL 90% E PLATEA PREVALENTEMENTE MASCHILE

Un ulteriore elemento che emerge con forza dall'analisi riguarda le modalità di accesso e il profilo degli utenti. Il fenomeno del gioco illegale online si conferma **fortemente orientato al mobile**, con percentuali di accesso da **smartphone che, nella maggior parte dei casi, superano il 90%**. In alcuni casi si arriva a livelli prossimi alla totalità, segno di un'esperienza progettata sempre più per dispositivi mobili e per la fruizione immediata. Accanto al dato tecnologico, il report offre anche una lettura della composizione della platea, prendendo spunto dai dati sul **gioco online** pubblicati dal Mef, che possono costituire un utile riferimento anche per il settore non regolamentato. I numeri ufficiali mostrano una **netta prevalenza maschile**, con circa il **78% degli utenti uomini e il 22% di donne**. Si tratta inoltre di un **pubblico tendenzialmente giovane**: circa la **metà degli utenti ha meno di 35 anni** e la maggior parte si concentra **tra i 25 e i 34 anni**. Anche le abitudini di utilizzo mostrano un pattern preciso: l'attività di gioco si concentra soprattutto nelle **ore pomeridiane e serali**, con **picchi tra le 12:00 e le 18:00 e tra le 18:00 e la mezzanotte**, mentre risulta più contenuta nelle ore notturne.

GIOCO ILLEGALE, UTENTI SEMPRE PIÙ ATTIVI: STESSE DINAMICHE DEL MERCATO LEGALE MA SENZA TUTELE E CONTROLLI

Il comportamento di chi gioca illegalmente è sovrapponibile a quello di chi gioca su siti legali e, proprio per questo motivo, riflette le stesse dinamiche che caratterizzano il mercato nel suo complesso, contribuendo a determinarne le dimensioni e lo sviluppo. A differenza del circuito regolato, il gioco illegale:

- non è soggetto a regole trasparenti
- non garantisce standard di tutela per gli utenti
- **sfugge completamente a qualsiasi forma di tassazione.**

Questo comporta non solo rischi per i consumatori, ma anche un impatto diretto sul sistema economico, con risorse che sfuggono al circuito legale e al gettito erariale.

Gioco online illegale, business da 20 miliardi: 4,5 milioni di utenti e 13 milioni di accessi in tre mesi. I social trainano il traffico verso i siti illegali

IL CONTRASTO: CRESCE L'ATTIVITÀ DI INIBIZIONE MA IL SISTEMA SI RIGENERA

Sul fronte del contrasto, il report evidenzia che le autorità – in particolare l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli – sono impegnate in un'attività di blocco dei siti illegali sempre più intensa. Nel solo 2025 sono stati **inibiti oltre 1.000 siti**, a conferma di un trend in crescita negli ultimi anni. Tuttavia, la **capacità del sistema illegale di rigenerarsi rapidamente**, attraverso nuovi domini e infrastrutture interconnesse, rende l'azione di contrasto complessa e spesso temporanea. **Ogni blocco viene infatti seguito dalla comparsa di nuove piattaforme**, in grado di intercettare nuovamente gli utenti e di proseguire l'attività.

SOCIAL NETWORK: IL VERO MOTORE DEL SISTEMA ILLEGALE

Uno degli elementi più rilevanti del report riguarda il ruolo dei social network, che oggi rappresentano il **principale punto di contatto tra utenti e offerta illegale**. La pubblicità sui social non è solo un canale di diffusione, ma un vero e proprio **meccanismo di legittimazione implicita**. Come evidenziato dal report, gli utenti tendono a ritenere ciò che appare sulle piattaforme – soprattutto se sponsorizzato – come verificato o autorizzato.

Questo genera un effetto cruciale:

- abbassa la percezione del rischio
- aumenta la fiducia verso contenuti illegali
- facilita l'ingresso nel circuito del gioco non autorizzato

In altre parole, i **social diventano il punto in cui il sistema illegale “si mostra” e intercetta nuovi utenti**, sfruttando la credibilità dell'ambiente digitale.

PUBBLICITÀ DIGITALE: STRUMENTO DI ACCESSO E ANALISI

Nel report, la pubblicità digitale è utilizzata come una vera e propria chiave di lettura del fenomeno. Le **inserzioni online** – che si presentano sotto forma di contenuti sponsorizzati, video o banner – rappresentano infatti il **primo livello di accesso al sistema illegale** e, allo stesso tempo, uno strumento fondamentale per ricostruirne le reti di diffusione. La loro efficacia risiede nelle caratteristiche tipiche dell'ambiente digitale: possono essere pubblicate e rimosse con estrema

Gioco online illegale, business da 20 miliardi: 4,5 milioni di utenti e 13 milioni di accessi in tre mesi. I social trainano il traffico verso i siti illegali

rapidità, replicate su larga scala e adattate facilmente a contesti e target diversi. Inoltre, sfruttano contenuti multimodali - combinando testi, immagini e video - e includono link che rimandano a sistemi esterni, spesso progettati per reindirizzare l'utente verso piattaforme illegali in modo dinamico e difficilmente tracciabile. Questo consente agli operatori illegali di **aggirare i controlli e mantenere attivo il flusso di utenti**, anche in presenza di blocchi.

COME FUNZIONA IL SISTEMA: DAI SOCIAL AI SITI ILLEGALI

Il percorso dell'utente - definito nel report come **"user journey"** - segue una dinamica ormai ricorrente e ben strutturata. Tutto inizia con l'esposizione a un annuncio pubblicitario, spesso all'interno dei social network, che rappresenta il primo punto di contatto tra utente e offerta illegale. Da qui, il clic sul contenuto sponsorizzato non conduce quasi mai direttamente al sito di gioco, ma attiva un passaggio intermedio tramite i cosiddetti **"link motore"**, veri e propri snodi tecnici del sistema. Questi link funzionano come **meccanismi di smistamento**, reindirizzando l'utente verso una o più destinazioni finali, che possono essere siti illegali, pagine di transizione o ambienti che imitano piattaforme affidabili. Il sistema è altamente dinamico: lo stesso link può infatti condurre a destinazioni diverse in base al dispositivo utilizzato, al momento dell'accesso o ad altre variabili, rendendo il tracciamento complesso e consentendo agli operatori di modificare rapidamente le rotte di accesso.

I SITI GEMELLI GARANTISCONO LA CONTINUITÀ DEL SISTEMA "BLACK"

Uno degli elementi più sofisticati emersi riguarda il **fenomeno dei cosiddetti "siti gemelli"**, che rappresentano una delle leve principali attraverso cui il sistema illegale sopravvive e si adatta ai tentativi di contrasto. Si tratta di **piattaforme tra loro praticamente identiche**, sia dal punto di vista grafico sia da quello funzionale, che **differiscono esclusivamente per il dominio utilizzato**. Dietro questa apparente semplicità si nasconde una struttura complessa e interconnessa, progettata per garantire la continuità operativa. Quando **un sito viene oscurato o inibito** dalle autorità, ne **viene immediatamente attivato un altro**, con un **dominio diverso** ma con la **stessa interfaccia** e lo stesso sistema di accesso. Gli utenti, spesso inconsapevoli del cambiamento, continuano a navigare e giocare senza interruzioni. Questo è possibile perché i siti sono collegati a un'infrastruttura condivisa che conserva dati sensibili, account personali e wallet degli utenti. Il risultato è un sistema estremamente resiliente, capace di aggirare i blocchi e rigenerarsi rapidamente, garantendo una continuità del servizio pressoché totale e

Gioco online illegale, business da 20 miliardi: 4,5 milioni di utenti e 13 milioni di accessi in tre mesi. I social trainano il traffico verso i siti illegali

rendendo molto più complesso il lavoro di contrasto da parte delle autorità.

CONTENUTI CLONE: LA STRATEGIA DELLA FINTA LEGITTIMITÀ

Un altro elemento chiave evidenziato dall'Osservatorio, è la diffusione sistematica dei cosiddetti **contenuti "clone"**, una strategia comunicativa sofisticata che punta a costruire una percezione di affidabilità attraverso l'imitazione. In questo contesto, le **inserzioni pubblicitarie e i contenuti digitali** vengono **progettati per richiamare**, in modo più o meno esplicito, **brand noti, aziende riconosciute** o addirittura **enti istituzionali**. Loghi, nomi, grafiche e riferimenti visivi vengono riprodotti o reinterpretati per creare un'associazione immediata nella mente dell'utente, sfruttando la credibilità e la notorietà di soggetti legittimi. In alcuni casi, i contenuti richiamano format popolari o elementi dell'intrattenimento televisivo e digitale, contribuendo a rendere l'offerta ancora più familiare e rassicurante. Questa strategia consente agli operatori illegali di abbattere le barriere di diffidenza, apparire affidabili e, di fatto, ingannare gli utenti. Il fenomeno non si limita alle inserzioni, ma si estende all'intero ecosistema digitale: esistono siti clone che imitano piattaforme autorizzate, giochi che replicano titoli ufficiali e applicazioni false distribuite attraverso store simulati, progettate per sembrare ambienti sicuri ma in realtà funzionali al circuito illegale.

GIOCO ILLEGALE, UNA RETE DIGITALE SENZA CONFINI: DAI SOCIAL AGLI INFLUENCER FINO ALLE CHAT PRIVATE

Non è solo sui social: il gioco online illegale si muove dentro **una rete digitale diffusa**, integrata e difficile da intercettare. Dai motori di ricerca ai banner pubblicitari, fino ai **referral link** nascosti in contenuti apparentemente informativi. I diversi canali si intrecciano e si rafforzano, moltiplicando i punti di contatto con gli utenti. Accanto agli spazi aperti del web, operano anche ambienti chiusi come le **chat private** su **Telegram** e **WhatsApp**, dove la diffusione avviene in modo diretto e meno tracciabile. In questo contesto, anche gli **accessi diretti ai siti** indicano un livello di familiarità crescente e una progressiva fidelizzazione degli utenti. A rendere il fenomeno ancora più insidioso, contribuisce il ruolo degli **influencer**, soprattutto su **YouTube**, che condividono link all'interno dei contenuti e nella sezione descrittiva, contribuendo a indirizzare gli utenti verso le piattaforme. Il risultato è un modello di comunicazione ibrido e pervasivo, in cui pubblicità e contenuto si confondono, rendendo sempre meno riconoscibile la natura commerciale dei messaggi e più complesso il contrasto al fenomeno.

Gioco online illegale, business da 20 miliardi: 4,5 milioni di utenti e 13 milioni di accessi in tre mesi. I social trainano il traffico verso i siti illegali

UN MERCATO SENZA CONFINI: IL GIOCO ILLEGALE SI RIGENERA DI CONTINUO TRA BONUS E NUOVI SITI

Il mercato del gioco illegale online non è dominato da pochi grandi operatori, bensì si presenta come un sistema frammentato, composto da una molteplicità di siti di piccole e medie dimensioni. Questa struttura apparentemente dispersiva è in realtà uno dei punti di forza del sistema, perché **ne aumenta la resilienza e la capacità di adattamento**. L'offerta è in continua evoluzione: nuovi siti emergono costantemente, mentre altri scompaiono o vengono sostituiti. Allo stesso tempo, il comportamento degli utenti contribuisce a rendere il sistema altamente dinamico. Gli utenti tendono infatti a spostarsi rapidamente da una piattaforma all'altra, guidati principalmente da fattori come **bonus, promozioni e convenienza percepita**. Questo continuo movimento genera un ecosistema fluido, in cui il traffico non si riduce ma si redistribuisce, rendendo difficile definire confini stabili e quantificare con precisione l'ampiezza del fenomeno.

GIOCO ILLEGALE, UTENTI SEMPRE PIU' FIDELIZZATI: ACCESSI DIRETTI E RITORNI CONTINUI SUI SITI

Un elemento particolarmente significativo emerso dall'analisi riguarda la crescita del **traffico cosiddetto "direct"**, ovvero quello generato da utenti che **accedono direttamente ai siti illegali** senza passare per intermediari evidenti. Questo può avvenire digitando il dominio nel browser, accedendo tramite link ricevuti in chat private o utilizzando collegamenti salvati tra i preferiti. Si tratta di un indicatore importante perché segnala un **cambiamento nel comportamento degli utenti**: da una fase iniziale di scoperta, spesso guidata dalla pubblicità, **si passa progressivamente a una forma di utilizzo consapevole e ricorrente**. In altre parole, l'utente non è più semplicemente intercettato, ma **sceglie attivamente di tornare su quelle piattaforme**. Questo processo evidenzia l'esistenza di una **base di utenti fidelizzati**, che contribuisce alla stabilità e alla continuità del sistema illegale, rendendolo ancora più difficile da contrastare nel lungo periodo.

DOVE PASSA IL TRAFFICO DEL GIOCO ILLEGALE: I 5 SITI CHIAVE E COME INTERCETTANO GLI UTENTI

La tabella seguente evidenzia le principali modalità con cui gli utenti accedono ai siti del circuito illegale, mettendo in luce il ruolo predominante del traffico "direct", che in molti casi rappresenta la quota principale degli accessi. Questo dato suggerisce la presenza di dinamiche di fidelizzazione già consolidate, in cui gli

Gioco online illegale, business da 20 miliardi: 4,5 milioni di utenti e 13 milioni di accessi in tre mesi. I social trainano il traffico verso i siti illegali

utenti tornano direttamente sulle piattaforme senza passare per canali intermedi. Tra gli altri canali, i “referral” indicano accessi provenienti da link presenti su altri siti, blog o contenuti online – come pagine di bonus o contenuti di influencer – mentre il traffico “display” è generato da pubblicità visive, come banner o annunci grafici che intercettano l’utente durante la navigazione. La variabilità di questi canali conferma l’impiego di strategie di acquisizione diversificate, che contribuiscono ad alimentare un ecosistema digitale altamente dinamico e in continua evoluzione.

boomerang-bet5983.com

Mese	Direct	Organic	Referrals	Display	Social	Email
Gennaio	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Febbraio	51,57%	3,85%	4,49%	36,85%	3,14%	0,10%
Marzo	56,59%	6,37%	5,59%	27,91%	3,50%	0,04%

leon-italy.casino

Mese	Direct	Organic	Referrals	Display	Social	Email
Gennaio	46,93%	N/A	7,03%	42,04%	4,00%	N/A
Febbraio	64,62%	N/A	9,26%	21,62%	4,49%	N/A
Marzo	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

22betsfun.com

Mese	Direct	Organic	Referrals	Display	Social	Email
Gennaio	46,60%	4,52%	40,68%	7,88%	0,32%	0%
Febbraio	42,88%	1,89%	45,62%	8,79%	0,82%	0%
Marzo	49,01%	2,85%	40,53%	7,05%	0,56%	0%

robocat-5427.com

Mese	Direct	Organic	Referrals	Display	Social	Email
Gennaio	61,27%	6,28%	17,05%	8,31%	7,09%	0%
Febbraio	64,41%	4,57%	14,85%	8,79%	7,39%	0%
Marzo	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

crownplay2418.com

Mese	Direct	Organic	Referrals	Display	Social	Email
Gennaio	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Febbraio	94,62%	4,02%	0,40%	0%	0,95%	0%
Marzo	91,02%	7,25%	1,16%	0,04%	0,49%	0,00%

ABSTRACT[ABSTRACT REPORT OSSERVATORIODownload](#)**DATA ROOM NEXUS**

Data Room Nexus è una struttura indipendente di analisi e monitoraggio che sviluppa sistemi di raccolta, analisi e lettura dei dati per l'interpretazione di fenomeni complessi nei settori regolati.

L'attività si basa su un modello operativo integrato che combina monitoraggio manuale, utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale e costruzione di database proprietari, con l'obiettivo di rendere omogenei, confrontabili e aggiornati nel tempo dati provenienti da fonti eterogenee. I risultati dell'analisi sono restituiti attraverso report, osservatori e strumenti di sintesi progettati per garantire chiarezza, verificabilità e replicabilità delle informazioni.

Data Room Nexus opera attraverso tre principali linee di attività:

- **Osservatori permanenti**, dedicati al monitoraggio continuativo di specifici fenomeni, con produzione periodica di report e aggiornamenti;
- **Dossier territoriali**, che offrono una lettura integrata dei contesti locali attraverso l'analisi congiunta delle dimensioni economica, normativa e sanitaria in materia di gioco;
- **Approfondimenti tematici**, finalizzati a sviluppare analisi verticali su specifici ambiti, con particolare attenzione agli impatti economici e alle dinamiche di settore.

In questo contesto si inserisce la **Sezione Osservatori**, all'interno della quale vengono sviluppati progetti di monitoraggio sistematico. Tra questi, l'Osservatorio sul Gioco Online Illegale, che analizza le modalità di diffusione dell'offerta non autorizzata negli ambienti digitali, e l'Osservatorio sulla mappatura delle

Gioco online illegale, business da 20 miliardi: 4,5 milioni di utenti e 13 milioni di accessi in tre mesi. I social trainano il traffico verso i siti illegali

dipendenze, che costruisce una base dati territoriale sui soggetti in trattamento presso il Servizio Sanitario Nazionale, con dettaglio per singola ASL.

Accanto all'attività di analisi, Data Room Nexus sviluppa strumenti operativi e iniziative di informazione rivolte ai cittadini e agli operatori. In questa direzione si colloca la campagna "*Scommetti che è legale*", che mette a disposizione strumenti di verifica e contenuti informativi per riconoscere i circuiti non autorizzati e orientarsi verso il sistema regolato.

Attraverso l'integrazione tra monitoraggio, analisi dei dati e strumenti di restituzione, Data Room Nexus si configura come una piattaforma capace di produrre basi informative strutturate, utili per la comprensione dei fenomeni e per il supporto alle attività degli operatori e delle istituzioni.

L'obiettivo è contribuire alla costruzione di un quadro conoscitivo solido e condiviso, capace di supportare una lettura più consapevole dei fenomeni e di favorire un confronto fondato su dati oggettivi e verificabili.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=351600>