

8 Giugno 2026 - 16:28 di Redazione Jamma

“È un fenomeno enorme, mutevole per natura e, per questo, sempre più difficile da intercettare. È quello del gioco on line illegale, una realtà che si muove tra social network, siti fantasma, sistemi di reindirizzamento del traffico e pubblicità vietata, sfruttando proprio gli spazi digitali preclusi agli operatori autorizzati. Per provare a misurare attivamente il fenomeno nasce l’Osservatorio sul Gioco On line Illegale realizzato da Data Room Nexus e As.Tro-Confindustria SIT, presentato a Roma negli spazi di Palazzo Wedekind, lo scorso 7 maggio”. E’ quanto scrive in una nota la **Federazione Italiana Tabaccai**.

“Il progetto - prosegue FIT - punta a superare stime approssimative e analisi superficiali, restituendo un monitoraggio organico e permanente del mercato illegale. Non solo quantificare il fenomeno, quindi, ma comprenderne i meccanismi di diffusione, i comportamenti degli utenti e le modalità con cui l’offerta illegale digitale riesce a intercettare milioni di persone. Lo ha detto in maniera chiara, in apertura, Isabella Rusciano, Direttrice Generale Data Room Nexus: «Vogliamo proporre un tentativo di cambio di approccio. L’illegalità è il nostro peggior nemico: non si vede, ma c’è. È un nemico subdolo perché si evolve rapidamente e sfrutta le regole a suo piacimento». A tal proposito, ha anche osservato che «se osserviamo più a fondo il fenomeno, ci rendiamo conto che troppo spesso è stato affrontato come un concetto statico. In realtà abbiamo di fronte un sistema illegale capace di rigenerarsi continuamente, che sfrutta social network e zone grigie». Il 7 maggio, comunque, non c’è stata solo la presentazione del nuovo Osservatorio, ma anche dei suoi primi dati: il nuovo centro studi, infatti, è già operativo da tre mesi. Per tale periodo, Filippo Pucci, Direttore Scientifico Data Room Nexus, ha evidenziato una presenza massiccia di pubblicità illegale sul web, nonostante in Italia sia vigente il divieto assoluto di pubblicità per il gioco con vincita in denaro. Il monitoraggio si è concentrato inizialmente su Instagram, ma il fenomeno coinvolgerebbe anche Facebook e TikTok. Un dato che - evidenzia FIT - inevitabilmente riporta al centro una riflessione ormai ricorrente nel dibattito sul riordino del comparto: il gioco illegale non scompare comprimendo quello legale, ma tende piuttosto a occupare gli spazi lasciati scoperti dal legislatore-proibizionista. Anche Armando Iaccarino, Comitato Scientifico Data Room Nexus e Vicepresidente As.Tro, ha sottolineato come il mercato illegale non possa essere analizzato con strumenti statici, trattandosi di un ecosistema estremamente mutevole e decentralizzato. «Il settore del gioco legale - ha poi aggiunto - ha un perimetro definito rappresentato dalle

Nuovo Osservatorio sul gioco online illegale, FIT: “Strategico comprendere anche l’evoluzione della domanda”

concessioni autorizzate; il mondo illegale, al contrario, non ha confini precisi e richiede un’attività continua di ricerca e monitoraggio per prevenire i comportamenti che portano all’evoluzione del mercato». Ma non è tutto: se, come è stato evidenziato, uno degli elementi di maggiore valore aggiunto dell’Osservatorio è rappresentato dall’analisi dei comportamenti degli utenti, allora diventa strategico comprendere non soltanto l’evoluzione dell’offerta illegale, ma anche quella della domanda. Un aspetto persino più rilevante: difatti, individuare tempestivamente dinamiche, abitudini e criticità consente di adottare misure preventive più efficaci e durevoli nel tempo”, conclude FIT.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=353334>