

7 Maggio 2026 - 12:13 di Redazione Jamma

Un sistema diffuso, dinamico e sempre più strutturato, capace di rigenerarsi continuamente anche dopo i blocchi disposti dall’autorità. È questa l’immagine del gioco illegale online emersa dalla presentazione del primo report trimestrale dell’Osservatorio sul Gioco Online Illegale, la nuova struttura di analisi e monitoraggio sviluppata da Data Room Nexus.

Al centro dell’intervento di **Filippo Pucci** (in foto), componente del comitato scientifico di Data Room Nexus, la volontà di superare l’osservazione episodica del fenomeno per costruire invece una metodologia stabile di monitoraggio del mercato illegale del gioco a distanza, partendo da ciò che oggi rappresenta il principale punto di emersione del fenomeno: i social network.

“Il nostro punto di partenza – ha spiegato Pucci – è stato registrare una presenza diffusa sul web, principalmente sui social, di offerte di gioco. Considerando il divieto assoluto di pubblicità sul gioco vigente in Italia, la presenza massiccia di queste inserzioni rappresentava già un primo indicatore concreto dell’esistenza di un circuito illegale attivo e soprattutto visibile”.

Da qui la scelta di concentrare la prima fase dell’analisi su Instagram, individuato come il social network più adatto a ricostruire comportamenti e strategie di diffusione dei contenuti promozionali legati al gioco illegale.

Secondo quanto illustrato nel report, l’attività di monitoraggio è stata condotta tra il 1° gennaio e il 31 marzo 2026 attraverso software di scanning del web, sistemi di filtraggio dei contenuti e strumenti di intelligenza artificiale.

L’analisi ha permesso di individuare circa 4-5 nuovi siti illegali al giorno, arrivando alla costruzione di un campione di 500 domini attivi sul territorio nazionale.

“Non ci siamo limitati a individuare i siti – ha spiegato Pucci – ma abbiamo ricostruito tutto il percorso del traffico, cioè ciò che avviene tra il momento in cui l’utente visualizza l’inserzione e quello in cui arriva concretamente sulla piattaforma di gioco”.

Uno degli aspetti più rilevanti emersi dal report riguarda infatti l’esistenza di sistemi intermedi di smistamento dinamico del traffico. Secondo Nexus, l’utente che clicca

Report Osservatorio Nexus, Pucci: “In Italia fino a 5mila siti di gioco d’azzardo illegale, raccolta stimata tra 18 e 20 miliardi”

su un’inserzione non viene indirizzato direttamente verso il sito di gioco, ma entra in una rete di reindirizzamenti che seleziona automaticamente la destinazione finale.

“È stato il nostro primo contatto diretto con il circuito illegale”, ha osservato Pucci, sottolineando come queste infrastrutture rendano particolarmente difficile tracciare l’intero ecosistema.

I numeri presentati dall’Osservatorio delineano dimensioni già molto significative. Nei 500 siti monitorati sarebbero stati registrati oltre 4 milioni di utenti italiani e più di 13,2 milioni di accessi complessivi.

Particolarmente interessante l’analisi sulle fonti di traffico. Una quota rilevante degli accessi proverrebbe infatti dal traffico “direct”, cioè utenti che digitano direttamente il nome del dominio o accedono tramite preferiti salvati nel browser.

Secondo Nexus, questo elemento dimostrerebbe l’esistenza di una forte fidelizzazione degli utenti verso le piattaforme illegali.

“Parliamo di utenti che conoscono già il sito e lo cercano attivamente”, ha spiegato Pucci. “In molti casi i link vengono condivisi all’interno di gruppi chiusi, chat Telegram o canali WhatsApp, dove gli utenti si scambiano suggerimenti, offerte e nuovi domini”.

Accanto al traffico diretto emerge poi il ruolo crescente di influencer, pagine web dedicate ai “migliori casinò non ADM” e sistemi di referral che promettono bonus aggiuntivi agli utenti indirizzati verso specifiche piattaforme.

Uno dei casi studio approfonditi nel report riguarda il brand “Boomerang”, utilizzato da Nexus per spiegare il fenomeno dei cosiddetti “siti gemelli”.

Secondo quanto illustrato durante la presentazione, molti domini colpiti da inibizione ADM tornano online nel giro di poche ore attraverso nuovi indirizzi quasi identici, mantenendo però invariata l’esperienza di gioco e conservando dati, wallet e credenziali degli utenti.

“L’utente continua a giocare senza quasi accorgersi di essere stato trasferito su un nuovo sito”, ha spiegato Pucci. “Queste piattaforme sembrano aver sviluppato una sorta di capacità di rigenerazione continua”.

Report Osservatorio Nexus, Pucci: “In Italia fino a 5mila siti di gioco d’azzardo illegale, raccolta stimata tra 18 e 20 miliardi”

Da qui una delle definizioni più forti emerse durante l’intervento: quella di una vera e propria “immortalità operativa” del sistema illegale.

L’Osservatorio ha inoltre tentato una prima stima economica del fenomeno. Secondo i parametri utilizzati da Nexus, il campione monitorato avrebbe generato nel trimestre una raccolta pari a circa 500 milioni di euro, valore che proiettato su base annua raggiungerebbe i 2 miliardi.

Ma secondo Pucci il dato sarebbe soltanto parziale.

“Instagram è solo uno dei punti di accesso al fenomeno”, ha spiegato. “Esistono altri social, community chiuse, sistemi referral, influencer, pagine web dedicate. Tutti gli elementi raccolti ci portano a ritenere plausibile l’esistenza in Italia di un ecosistema composto da circa 5mila siti illegali attivi”.

La stima complessiva avanzata da Nexus porta così il mercato potenziale del gioco illegale online tra i 18 e i 20 miliardi di euro di raccolta annua.

Numeri che, secondo il team dell’Osservatorio, confermerebbero l’esistenza di un fenomeno ormai strutturato e altamente adattivo.

“In questo momento – ha concluso Pucci – il nostro obiettivo è estendere il monitoraggio a tutto il panorama social nazionale e costruire entro la fine del 2026 una lettura complessiva, strutturata e misurabile del fenomeno, per comprenderne dimensioni, dinamiche e soprattutto i canali di diffusione”.

Report Osservatorio Nexus, Pucci: “In Italia fino a 5mila siti di gioco d’azzardo illegale, raccolta stimata tra 18 e 20 miliardi”



Filippo Pucci, componente del comitato scientifico di Data Room Nexus

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=351608>