

**20 Giugno 2026 - 14:07** di *Alberto Lattuada*

---

La risposta della Commissione europea all'interrogazione dell'eurodeputata Sabine Verheyen era attesa. Era anche prevedibile nel contenuto: sì, il Digital Services Act fornisce già i meccanismi per rimuovere i contenuti che promuovono gioco online non autorizzato. Sì, le piattaforme hanno obblighi esistenti e azionabili. Sì, la Commissione monitora l'applicazione del regolamento con attenzione crescente.

La reazione del settore è stata, altrettanto prevedibilmente, quella di leggere la risposta come un endorsement. Un passo in avanti nella lotta al gioco illegale. Un segnale politico rilevante.

Il problema è che questa lettura si ferma prima della domanda che conta. Il DSA non colpisce l'operatore illegale. Non ha un meccanismo per raggiungerlo. Colpisce la piattaforma che ospita il contenuto che lo promuove. E da lì, attraverso la pressione che le piattaforme eserciteranno sui propri ecosistemi, il rischio scende lungo una catena che arriva fino ai contratti B2B che nessuno ha ancora rivisto.

### **Il DSA opera sulle piattaforme. L'operatore a Curaçao è fuori portata**

Il Regolamento sui servizi digitali impone obblighi su chi ospita e distribuisce contenuti, non su chi li commissiona da una giurisdizione offshore. Le Very Large Online Platforms e i Very Large Online Search Engines devono dotarsi di meccanismi di segnalazione accessibili, valutare i rischi sistemici legati alla diffusione di contenuti illegali, e agire per ridurli. Il meccanismo di enforcement è reattivo: segnalazione, revisione, rimozione.

Questo funziona quando il volume del problema è gestibile. Non funziona quando il 92% dei contenuti gambling visibili agli utenti europei proviene da fonti non autorizzate.

Il dato viene dallo studio Yield Sec commissionato dalla European Casino Association nel 2024: 6.200 operatori illegali attivi nel mercato europeo, €80,6 miliardi di gross gaming revenue contro i €33,6 miliardi del settore licenziato, 81 milioni di europei esposti o interagenti con servizi non regolamentati. La perdita di gettito fiscale stimata: €20 miliardi l'anno.

In questo contesto, un meccanismo di rimozione successivo alla segnalazione non

## **DSA e gioco illegale online: la Commissione europea apre all'enforcement, ma il regolamento non colpisce l'operatore non licenziato**

scala. Il DSA non è uno strumento di riduzione dell'offerta illegale. È uno strumento di redistribuzione della responsabilità quando la rimozione non avviene. Ed è questa redistribuzione che il settore B2B non ha ancora misurato.

### **Le piattaforme stanno già pagando. E stanno già organizzandosi per non farlo ancora**

La Commissione ha aperto procedimenti formali contro Snapchat per gestione carente di contenuti che promuovono prodotti vietati ai minori, incluso il gambling. Meta e Instagram sono nel mirino per inadeguatezza degli strumenti di segnalazione messi a disposizione degli utenti. Il 28 maggio 2026 Temu ha ricevuto una sanzione di €200 milioni: la più alta imposta ai sensi del DSA fino a oggi.

Le sanzioni previste dal Regolamento arrivano fino al 6% del fatturato globale annuo. Per una piattaforma con miliardi di utenti attivi, questo non è un rischio astratto.

Quando il costo della non-compliance raggiunge questa soglia, le Very Large Online Platforms smettono di aspettare l'enforcement del regolatore. Iniziano a costruire standard contrattuali propri per i partner che operano nei loro ecosistemi. Iniziano a richiedere che chi distribuisce contenuti sul loro spazio possa documentare la propria posizione rispetto alla normativa vigente. Il modello è già operativo in altri settori ad alto rischio regolatorio.

Nel fintech e nelle criptovalute, le grandi piattaforme hanno anticipato le richieste del regolatore introducendo requisiti di verifica per i partner affiliati prima ancora che l'enforcement formale si concretizzasse. Il ragionamento è semplice: se il partner porta rischio, il rischio si trasferisce alla piattaforma. Meglio filtrare il partner a monte che gestire la sanzione a valle. Il gambling non è strutturalmente diverso.

### **La compliance scende lungo la catena. I contratti B2B non sono stati scritti per riceverla**

Il framework di responsabilità del DSA è definito negli articoli 4, 5 e 6 del Regolamento. L'articolo 4 stabilisce che i provider di servizi di hosting non sono responsabili delle informazioni memorizzate se non erano a conoscenza dell'illiceità del contenuto e hanno agito tempestivamente alla rimozione una volta notificati. Gli articoli 26 e 39 impongono obblighi di trasparenza sui contenuti

pubblicitari, con requisiti specifici per le piattaforme di grandi dimensioni.

Chi fornisce tecnologia di affiliazione, sistemi di ad-serving, piattaforme di tracking: questi strumenti facilitano la distribuzione del contenuto promozionale, che il cliente sia un operatore regolamentato o no. Se il cliente è un operatore non licenziato e la piattaforma a monte riceve un'azione di enforcement, la catena contrattuale non risponde ancora a una domanda elementare: chi è responsabile della DSA-compliance in questo rapporto, e in quale misura? Questo non è un problema tecnico. È un problema di struttura contrattuale.

I contratti B2B oggi attivi nel mercato italiano ed europeo sono stati negoziati in un contesto in cui il DSA era in fase di implementazione o appena entrato in vigore. Le clausole di responsabilità, le condizioni di indennizzo, le specifiche tecniche riflettono un assetto normativo che non contemplava ancora questo livello di esposizione per le piattaforme.

Quando una VLOP si trova esposta a una sanzione per contenuti gambling illegali distribuiti da un network di affiliazione che usa tecnologia di terzi, la domanda di chi paghi diventa contrattuale. E nella maggior parte dei casi, la risposta non è scritta.

### **Il modello spagnolo mostra dove porta l'enforcement sanzione per sanzione. Non è sufficiente**

La Spagna è oggi il mercato europeo con l'enforcement più aggressivo sul gioco non autorizzato. Nel 2025 la DGOJ ha imposto 58 sanzioni per un totale di quasi €111 milioni, con sei sanzioni gravissime da €5 milioni ciascuno contro operatori stranieri senza licenza, accompagnate dal blocco dei siti. È un approccio diretto, visibile, con effetti concreti sul breve termine. Non risolve il problema strutturale.

Il mercato illegale europeo vale €80,6 miliardi. Sei sanzioni da €5 milioni sono rumore di fondo rispetto a quella scala. L'enforcement caso per caso non cambia gli incentivi economici degli operatori non licenziati: finché il mercato è sufficientemente grande e la probabilità di essere colpiti è bassa, il modello regge.

Il DSA interviene su un livello diverso. Non sanziona l'operatore illegale. Cambia gli incentivi delle piattaforme che distribuiscono il suo messaggio promozionale. Se il costo di ospitare contenuti gambling non autorizzati diventa sistematicamente superiore al valore di mantenere quei partner nel proprio ecosistema, le piattaforme

## **DSA e gioco illegale online: la Commissione europea apre all'enforcement, ma il regolamento non colpisce l'operatore non licenziato**

escluderanno i partner a rischio. Non perché lo imponga il regolatore. Perché lo impone il calcolo economico.

Questo è il meccanismo che la risposta della Commissione ha formalmente validato. Non è un endorsement politico. È una mappa degli incentivi che cambierà il modo in cui le piattaforme selezionano i propri partner affiliati.

### **La domanda che il management B2B porta al prossimo meeting**

I contratti attivi con partner affiliati, comparatori di operatori o sistemi di ad-serving specificano già chi è responsabile della DSA-compliance in caso di enforcement su contenuti gambling? Le clausole di indennizzo coprono il rischio che un cliente risulti un operatore non autorizzato e la piattaforma a monte apra un procedimento?

Se la risposta a queste domande richiede ancora una call con i legali per essere definita, la VLOP che riceve la prossima notifica di enforcement non aspetterà quella call per prendere la propria decisione.

---

**Fonte:** <https://www.jamma.it/?p=354104>