

Gioco online illegale, Osservatorio Data Room Nexus sui siti clone: in quattro mesi 175mila utenti e 690mila accessi, oltre 100 milioni sottratti ogni anno a un concessionario top

24 Giugno 2026 - 15:40 di Redazione Jamma

Centinaia di migliaia di utenti e accessi indirizzati tramite canali Telegram, oltre 100 milioni di euro di incassi sottratti in un anno a un solo concessionario autorizzato, decine di domini fake in rete. E' il fenomeno dei siti-clone, che colpisce sempre più duramente il settore del gioco online. L'Osservatorio Data Room Nexus sul gioco illegale online, in un solo mese (dal 15 aprile al 15 maggio), ha individuato 47 siti che imitano il layout di 15 concessionari autorizzati.

La ricerca ha consentito di individuare anche 30 applicazioni clone (fake app) e 14 canali Telegram per lo smistamento dei clienti verso i domini non autorizzati. Si tratta di prodotti realizzati "per imitare l'identità grafica, i contenuti e l'esperienza di gioco di concessionari autorizzati, mediante clonazione e il conseguente uso improprio del marchio e del nome a dominio". L'utente, a seguito dell'interazione con l'inserzione clone, è convinto di trovarsi su un sito di gioco che rientra nel circuito regolato, quando in realtà sta giocando illegalmente su una perfetta copia. L'attività svolta dall'Osservatorio ha consentito non solo di registrare l'effettiva esistenza del fenomeno clone nel segmento del gioco online italiano, ma anche di evidenziare come tale sistema operi attraverso strutture estremamente organizzate, capaci di adattarsi e camuffarsi efficacemente all'interno degli ecosistemi digitali frequentati quotidianamente dagli utenti, di intercettarli e di reindirizzarli verso siti clone o siti illegali. La capacità di replicare marchi, naming, domini, ambienti e store digitali riconducibili al circuito regolato consente infatti all'offerta illegale di inserirsi nel panorama digitale italiano con modalità sempre più sofisticate e difficilmente percepibili dagli utenti. L'attività di monitoraggio ha evidenziato che il fenomeno si sviluppa attraverso un sistema articolato di contenuti pubblicitari, siti web, fakeapp e canali digitali tra loro collegati, progettati per indirizzare l'utente verso ambienti illegali che simulano in tutto e per tutto l'esperienza del circuito regolato. Uno degli aspetti più rilevanti emersi nel corso dell'analisi riguarda proprio il ruolo dell'ambiente social nella costruzione della percezione di affidabilità del contenuto clone: piattaforme come Instagram, Facebook o TikTok rappresentano infatti ambienti digitali familiari per gli utenti, soprattutto per gli under 35.

IL FOCUS SU UN GRANDE OPERATORE ONLINE – L'Osservatorio ha concentrato la propria analisi su uno dei principali operatori autorizzati. Il caso analizzato, composto da 4 domini riconducibili a un'unica infrastruttura clone, registra un volume di raccolta pari a circa 28 milioni di euro nel quadrimestre osservato (da

Gioco online illegale, Osservatorio Data Room Nexus sui siti clone: in quattro mesi 175mila utenti e 690mila accessi, oltre 100 milioni sottratti ogni anno a un concessionario top

gennaio a aprile di quest'anno). Proiettato sull'intero anno, il volume di raccolta sottratto dai siti clone al top brand preso in esame ammonta a circa 112 milioni di euro. Impressionanti i dati sugli utenti (175mila) e sugli accessi (690mila). Come si è arrivati a questi numeri? È stato estratto dal campione di cloni Nexus un cluster composto da quattro domini clone riconducibili al medesimo operatore autorizzato: xxx3, xxx4, xxx8 e xxx9 (l'indirizzo è stato oscurato per motivi di privacy nei confronti del concessionario vittima di clonazione). L'analisi condotta ha evidenziato che i quattro domini rimandano alla medesima piattaforma di gioco, caratterizzata dalla medesima struttura operativa, dalla stessa interfaccia grafica e da contenuti di gioco identici tra loro. Proprio in ragione della natura "gemella" dei domini analizzati, i dati di traffico sono stati trattati dall'Osservatorio Data Room Nexus secondo una doppia logica di lettura. Quelli relativi ai singoli domini sono stati disaggregati per restituire una fotografia puntuale e aggiornata della distribuzione del traffico e dell'operatività dei diversi siti del caso di studio analizzato. Dall'altro lato, il calcolo complessivo degli accessi e degli utenti unici è stato effettuato in forma aggregata, considerando i quattro domini come parte di un'unica infrastruttura digitale riconducibile al medesimo sito di gioco.

[FOCUS- FENOMENO CLONE NEL GIOCO ONLINE](#)[Download](#)

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=354339>