

5 Giugno 2026 - 16:45 di *Alberto Lattuada*

Nell'iGaming, la contraffazione del prodotto di gioco non è una novità. È una realtà che cresce in parallelo al mercato legale da almeno un decennio, alimentata dalla natura stessa del prodotto: software, grafica, suoni, tutto duplicabile, tutto ridistribuibile su qualsiasi dominio nel giro di ore. Quello che sta cambiando non è il fenomeno. È la scala.

Eppure la domanda che il settore si è posto finora è prevalentemente una: come si bloccano le copie attraverso il contenzioso legale? È la domanda sbagliata. O meglio, è una domanda giusta posta a un problema che ha già superato quella risposta. La vera questione è un'altra: perché la regulation globale, che ha costruito regimi complessi per il gioco responsabile, l'antiriciclaggio, la protezione dei dati, non ha mai sviluppato un framework specifico per la contraffazione del prodotto di gioco?

La risposta a questa domanda rivela qualcosa di strutturale su come il mercato iGaming è stato regolato. E su cosa rischia concretamente se non cambia approccio.

Copiare un gioco costa meno che svilupparne uno

Un gioco originale, una slot da catalogo di un provider di primo livello, richiede mesi di sviluppo, certificazioni, test RNG, audit da parte di enti accreditati. Tutto questo ha un costo che si misura in centinaia di migliaia di euro. Copiarlo è un'operazione tecnica alla portata di chiunque abbia competenze di base nello sviluppo software.

Il fenomeno dei **giochi falsi iGaming** si struttura in forme diverse: ci sono copie quasi identiche all'originale, cloni grafici che replicano titoli noti, e ci sono versioni modificate in cui la matematica sottostante, la percentuale di ritorno al giocatore (RTP), il comportamento del random number generator vengono alterati deliberatamente. Nel primo caso il danno è prevalentemente reputazionale e commerciale per il provider. Nel secondo, il danno è diretto al giocatore: sta scommettendo su un prodotto che non si comporta come dichiarato.

La distinzione è cruciale. Una **slot machine falsa** non è solo una violazione di proprietà intellettuale. È un prodotto strutturalmente truffaldino.

Il contenzioso legale è già un passo indietro

I giochi falsi non sono un problema di pirateria: sono un rischio sistemico per il mercato regolamentato

La risposta tradizionale dell'industria al problema è quella di uno studio legale: individuare, notificare, procedere per vie legali. Si identifica il sito che ospita i giochi contraffatti, si invia un cease and desist, si avviano procedimenti.

Questo approccio ha un limite evidente che chiunque abbia operato nel settore conosce bene. Gli operatori che distribuiscono **fake games casino online** agiscono spesso da giurisdizioni opache, cambiano nome e dominio in tempi rapidi, e riappaiono sotto una nuova identità prima ancora che il procedimento legale abbia raggiunto il primo grado. Il costo del contenzioso, in termini di tempo, risorse e probabilità di successo, supera spesso il beneficio concreto ottenuto.

Non è che il modello sia sbagliato in assoluto. È che da solo è strutturalmente inadeguato alla velocità con cui il problema si riproduce. Per ogni dominio oscurato tramite via legale, ne emergono altri nel frattempo. La litigation insegue il problema. Non lo riduce alla radice.

Il dato che il settore non ha ancora metabolizzato

Ricerche recenti condotte da operatori specializzati nella **verifica autenticità giochi** online hanno mappato decine di migliaia di domini attivi nel settore iGaming globale. I risultati sono indicativi: su campioni nell'ordine delle cinquantamila URL analizzate, circa il dieci per cento presenta giochi non autentici, prodotti che non provengono dal provider originale o che ne replicano la grafica con matematiche modificate.

Non è un fenomeno di nicchia. È una presenza sistemica nel mercato globale, distribuita tra giurisdizioni regolamentate e non regolamentate, e non sempre confinata a operatori apertamente illeciti. Esistono casi documentati in cui siti con licenza ospitano contenuti non verificati semplicemente perché la supply chain dell'aggregazione di gioco non è abbastanza trasparente da rilevare la sostituzione del prodotto.

Questo è il punto che molti operatori non hanno ancora prezzato: il rischio dei **giochi falsi online** non è solo esterno. Può entrare nella distribuzione legale senza che nessuno se ne accorga.

I provider hanno le informazioni. Non le stanno usando in modo sistemico

I game provider sono le vittime più immediate della contraffazione, i loro titoli

I giochi falsi non sono un problema di pirateria: sono un rischio sistemico per il mercato regolamentato

vengono copiati, la loro reputazione viene erosa quando un giocatore sperimenta un clone truffaldino credendo di giocare al prodotto originale. Ma sono anche l'anello della filiera con più informazioni disponibili per combattere il fenomeno.

Nessun soggetto esterno può verificare l'autenticità di un gioco meglio del provider che lo ha sviluppato. Il provider conosce le caratteristiche tecniche uniche del proprio prodotto, sa da quali server viene servito, conosce i parametri matematici certificati. Questo patrimonio informativo, se condiviso in modo strutturato con il resto della filiera, aggregatori, operatori, piattaforme di verifica, diventa uno strumento di controllo molto più efficace di qualsiasi azione legale reattiva.

Il modello che si sta affermando a livello internazionale va esattamente in questa direzione: collaborazione tra provider per aggregare l'intelligence sulle violazioni, costruzione di database condivisi di domini verificati, coinvolgimento diretto del giocatore come attore del processo di verifica. Evolution, Pragmatic Play, Blueprint, Push Gaming e altri provider di primo piano hanno già avviato forme di collaborazione con piattaforme indipendenti di autenticazione. Perché è nel loro interesse diretto che il prodotto originale sia riconoscibile e che la contraffazione non eroda il valore del brand.

Il vuoto normativo non è un'omissione. È una scelta implicita

La regulation iGaming ha costruito negli anni architetture sofisticate per affrontare i rischi che i governi considerano prioritari: il finanziamento illecito attraverso l'antiriciclaggio, la dipendenza dal gioco attraverso il gioco responsabile, la tutela dei minori attraverso i sistemi KYC. Tutti questi framework esistono perché qualcuno ha deciso che il problema era abbastanza rilevante da meritare un intervento strutturato.

I giochi falsi non hanno ancora ottenuto lo stesso trattamento. Nessuna giurisdizione ha finora sviluppato un obbligo normativo specifico per la verifica dell'autenticità del prodotto di gioco distribuito sulle piattaforme licenziate. Non esiste un equivalente del bollino di conformità per il software di gioco. Non esiste un audit obbligatorio sull'autenticità dei titoli disponibili nel catalogo di un operatore.

Questa è la tesi che il mercato italiano non sta ancora articolando: il vuoto normativo sui giochi falsi non è un'omissione tecnica in attesa di correzione. È il riflesso di una priorità politica che ha sempre messo la tutela dell'erario davanti alla tutela del giocatore come consumatore di contenuto. L'ADM, come quasi tutti i

I giochi falsi non sono un problema di pirateria: sono un rischio sistemico per il mercato regolamentato

regolatori europei, certifica il prodotto, attraverso un soggetto terzo, al momento della concessione della licenza. Non è previsto il monitoraggio in modo continuativo.

La fiducia è l'unico asset che i fake games possono davvero erodere

I provider perdono fatturato. Gli operatori perdono credibilità. I regolatori perdono autorevolezza. Ma il danno più difficile da quantificare, e da recuperare, è quello alla fiducia del giocatore nel prodotto digitale.

Un giocatore che scopre di aver scommesso su un gioco contraffatto non distingue tra provider colpevole, operatore inconsapevole e distributore negligente. Vede un ecosistema che non lo ha protetto. In un mercato che ha costruito la propria legittimità sulla differenza tra gioco regolamentato e gioco illegale, questa percezione è il rischio più concreto di tutti, e quello che gli operatori licenziati dovrebbero temere di più, non perché sia giusto farlo, ma perché l'alternativa è lasciare che il problema venga usato da chi ha interesse a demolire la credibilità del mercato regolamentato.

La domanda operativa che ogni compliance officer, ogni direttore di prodotto, ogni responsabile acquisti di aggregazione dovrebbe portare al prossimo meeting è questa: sappiamo con certezza da dove vengono i giochi che stiamo distribuendo?

Se la risposta non è immediata, il problema è già dentro.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=353263>