

20 Aprile 2026 - 14:32 di Redazione Jamma

Nel mondo del gaming e dei videogiochi si muove ormai un'economia parallela che, accanto alle opportunità, espone anche a rischi crescenti sotto il profilo finanziario. A metterlo nero su bianco è l'ultimo Quaderno dell'Unità di Informazione Finanziaria per l'Italia, che dedica alcuni passaggi significativi proprio all'utilizzo distorto di piattaforme di gioco e asset digitali.

Il report non si limita a un'analisi teorica, ma entra nel dettaglio di casi concreti, mostrando come il settore del gaming possa diventare terreno fertile per operazioni opache. In una delle casistiche esaminate, emerge il collegamento tra flussi in criptoattività e una società attiva nel comparto del gaming, descritta come fornitore di infrastrutture tecnologiche o piattaforma di gioco. Un elemento che evidenzia come l'ecosistema dei videogiochi non sia più confinato all'intrattenimento, ma rappresenti un nodo tecnologico e finanziario sempre più rilevante.

Ancora più esplicito è il riferimento al mercato degli oggetti virtuali. L'UIF segnala infatti operazioni in cui bonifici e movimenti di denaro vengono giustificati con causali legate a piattaforme di scambio di "skin", ovvero oggetti digitali utilizzati nei videogiochi. Si tratta di elementi apparentemente innocui, ma che possono assumere un valore economico significativo, arrivando in alcuni casi a cifre elevate e rendendosi di fatto assimilabili a veri e propri asset.

È proprio questa caratteristica a rendere il settore vulnerabile. Le skin e, più in generale, gli oggetti virtuali consentono di trasferire valore in modo rapido, spesso transnazionale, e con livelli di tracciabilità non sempre immediati. In questo contesto, le piattaforme di gioco e gli ecosistemi digitali collegati possono diventare strumenti funzionali a operazioni di riciclaggio o di occultamento dei flussi finanziari.

Il report sottolinea come queste dinamiche si inseriscano in schemi più ampi, dove carte di pagamento, conti correnti e crypto-asset vengono utilizzati in sequenza per frammentare e rendere meno leggibili i movimenti di denaro. Il passaggio attraverso ambienti legati al gaming rappresenta, in alcuni casi, un ulteriore livello di schermatura.

Non si tratta di un fenomeno isolato, ma di una tendenza che riflette l'evoluzione dell'economia digitale. I videogiochi, con le loro economie interne sempre più sofisticate, stanno diventando spazi dove intrattenimento e finanza si intrecciano. E

proprio per questo attirano l'attenzione delle autorità.

Il quadro che emerge dal documento dell'UIF è chiaro: il settore del gaming non è di per sé problematico, ma può essere utilizzato in modo improprio all'interno di schemi più complessi. Da qui la necessità di una maggiore consapevolezza, sia da parte degli operatori sia da parte delle istituzioni, su un ambito che continua a crescere e a trasformarsi rapidamente.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=350621>