

FOCUS N°1

IL FENOMENO CLONE NEL GIOCO ONLINE ILLEGALE

PREMESSA

Il fenomeno della **clonazione nel gioco online illegale** rappresenta una delle manifestazioni più evolute e complesse delle moderne dinamiche di diffusione dell'offerta non autorizzata sul web. Non si tratta più soltanto della presenza di siti illegali facilmente distinguibili dal circuito regolato, ma di strutture digitali costruite per **imitare, replicare e richiamare** identità, linguaggi e meccanismi propri di operatori autorizzati o, più in generale, di ambienti percepiti come affidabili dagli utenti.

L'Osservatorio ha, quindi, avviato un'**attività di monitoraggio** interamente dedicata al «contenuto clone», svolta nel periodo compreso tra il **1° aprile e il 1° maggio 2026**, i cui risultati rientrano nel «**campione clone Nexus**», oggetto della presente analisi. Il contenuto clone è stato intercettato dall'Osservatorio attraverso l'utilizzo di specifici software di monitoraggio del marchio e del nome a dominio, unito al monitoraggio delle inserzioni attive sul panorama social italiano, che ha consentito di studiare le modalità di comunicazione con le quali i contenuti clone raggiungono e «ingannano» gli utenti.

L'attività di monitoraggio ha evidenziato come il fenomeno si sviluppi attraverso un sistema articolato di contenuti pubblicitari, siti web, *fakeapp* e canali digitali tra loro collegati, progettati per veicolare 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.

All'interno di questi ambienti digitali, il contenuto clone tende ad inserirsi naturalmente nel flusso della navigazione attraverso inserzioni, che hanno il sito clone o un sito illegale come ambiente di destinazione finale, contenenti immagini o video che richiamano prodotti di gioco noti (es. Gratta e Vinci, Affari Tuoi), bonus, claim commerciali e richiami a brand noti del settore del gioco.

L'utente, probabilmente inconsapevole di un **divieto assoluto di pubblicità** che interessa il comparto del gioco pubblico, può quindi essere indotto a ritenere affidabile quella comunicazione sponsorizzata, proprio in ragione del richiamo a marchi percepiti come appartenenti al circuito autorizzato. In questo senso, la **clonazione del marchio e del nome a dominio** assume un ruolo centrale: naming, loghi, colori, domini web e tipologie di gioco vengono riprodotti con variazioni minime, spesso difficilmente percepibili dagli utenti, consentendo all'offerta illegale di appropriarsi artificialmente della riconoscibilità e dell'affidabilità acquisite nel tempo dagli operatori autorizzati.

L'analisi del «**campione clone**» ha inoltre consentito di osservare come il fenomeno non si esaurisca nella sola inserzione pubblicitaria, ma prosegua attraverso una vera e propria “**user journey**” che conduce l'utente verso ambienti digitali sempre più immersivi e sofisticati. A seguito dell'interazione con il contenuto promozionale clone, l'utente può infatti essere reindirizzato verso siti clone, *fakeapp* clone che simulano software ufficiali o canali di messaggistica privata a circuito chiuso utilizzati per redistribuire offerte e link di accesso a siti clone o comunque illegali.

Dal «campione clone Nexus» è stato inoltre estrapolato un caso studio composto da quattro **domini clone “gemelli”** (caratterizzati da strutture grafiche identiche, contenuti di gioco replicati e logiche coordinate di acquisizione dell’utenza) di un noto concessionario autorizzato italiano, tutti attualmente operativi sul mercato nazionale e riconducibili alla medesima infrastruttura digitale illegale. L’analisi del caso studio ha consentito di osservare i **volumi di traffico** generato da questi domini multipli e di svilupparne una prima **quantificazione economica**, in termini di raccolta, sottratta al concessionario clonato e, di conseguenza, a tutto il mercato regolato.

Il presente focus si propone quindi di analizzare il fenomeno clone non soltanto come pratica di imitazione grafica o utilizzo improprio del marchio o del nome a dominio, ma come **sistema organizzato di acquisizione e gestione dell’utenza digitale**, fondato sulla costruzione di un canale di fiducia tra il contenuto clone e l’utente, sulla familiarità percepita degli ambienti online e sulla capacità di riprodurre artificialmente i codici comunicativi del mercato regolato.

In questo senso, il lavoro restituisce una prima fotografia **qualitativa** del fenomeno e delle sue principali modalità operative di diffusione, che evidenzia, anche in termini **quantitativi**, una portata rilevante del «campione clone Nexus», se rapportata al periodo di monitoraggio (1 aprile – 1 maggio 2026).

IL FENOMENO CLONE: COME RECLUTA UTENTI E COME SI MANIFESTA

Con il termine **clone** si fa riferimento -in senso ampio- a siti, pagine, applicazioni, contenuti pubblicitari o identità digitali che riproducono elementi grafici, comunicativi o strutturali propri di operatori autorizzati, marchi noti o ambienti digitali percepiti come affidabili dall'utente.

Nel circuito del gioco online illegale, il contenuto clone si affianca ad una **tecnica di legittimazione indiretta**: non potendo fondare la propria credibilità su una trasparente appartenenza al mercato regolato, l'offerta illegale cerca di appropriarsi, almeno visivamente e simbolicamente, della credibilità altrui.

L'attività di monitoraggio condotta da Nexus ha evidenziato come gli utenti vengano esposti ad un **doppio livello di familiarità** verso i contenuti clone con cui interagiscono.

- Il **primo livello** è rappresentato dall'ambiente digitale nel quale il contenuto clone viene diffuso. La presenza dell'inserzione clone all'interno di piattaforme social largamente utilizzate nella quotidianità dagli utenti — ambienti digitali percepiti come affidabili, conosciuti e frequentati abitualmente come Instagram, Facebook o TikTok — tende infatti a generare una forma implicita di legittimazione: l'utente non percepisce di trovarsi in uno spazio "esterno" o sospetto, ma all'interno di un contesto familiare, nel quale la pubblicità si inserisce in maniera naturale nel flusso dei contenuti.
- Il **secondo livello** riguarda invece il richiamo comunicativo e visivo a brand, linguaggi e identità grafiche riconducibili a concessionari autorizzati o comunque a marchi già noti al pubblico. Colori, loghi, offerte di bonus o altri vantaggi sulle sessioni di gioco, interfacce, claim promozionali e **impalcature del sito** vengono **riprodotti al punto da far credere all'utente di trovarsi sul sito reale del concessionario clonato quando, in realtà, si trovano su una perfetta copia** (illegale).

LA USER JOURNEY DELL'UTENTE – DALL'INSERZIONE AL MACROSISTEMA CLONE

L'attività di monitoraggio di Nexus, dedicata esclusivamente all'intercettazione di contenuti clone, ha consentito di osservare come il fenomeno della clonazione nel gioco online illegale operi principalmente su due livelli:

Il primo livello riguarda l'**inserzione pubblicitaria**, ossia il contenuto che raggiunge l'utente all'interno delle piattaforme digitali, dei social network o di altri ambienti online. In questa fase, il «**sistema clone**» agisce prevalentemente:

- sul marchio e sul nome dell'inserzionista, ovvero la pagina o il soggetto che pubblica e gestisce l'annuncio e che serve a far capire chi sta comunicando agli utenti. In riferimento al segmento del gioco online, il nome dell'**inserzionista clone** spesso richiama un concessionario autorizzato attraverso l'utilizzo improprio del marchio e del *naming*;
- sul contenuto dell'inserzione attraverso immagini, video o testi che si manifestano tramite comunicazioni riconoscibili e attrattive agli occhi degli utenti, costruite per richiamare l'immaginario del circuito regolato. Ogni inserzione presenta il «tasto» che, a seguito del «click», indirizza l'utente verso l'ambiente digitale illegale o nel sito di destinazione finale.

PRIMO LIVELLO: INSERZIONI CLONE NEL PANORAMA SOCIAL ITALIANO



Il secondo livello riguarda invece **l'ambiente digitale verso cui l'utente viene reindirizzato dopo aver interagito con l'inserzione clone** (primo livello). Sulla base dell'attività di monitoraggio svolta, i principali ambienti digitali di destinazione verso cui viene indirizzato l'utente dopo l'interazione con l'inserzione clone sono:

- **applicazioni clone** (*fakeapp clone*): si presentano esteticamente come normali app sul display dell'utente (come l'icona Whatsapp o Facebook che troviamo tutti sul nostro smartphone), ma una volta «cliccate» reindirizzano verso il dominio del sito di gioco clone o illegale. Le *fakeapp clone* spesso vengono diffuse attraverso cloni di store che simulano ambienti ufficiali e modalità di download delle applicazioni, riproducendo perfettamente, ad esempio, l'aspetto del Google Play Store o dell'Apple Store: l'utente crede di trovarsi sullo store digitale ufficiale quando, in realtà, sta interagendo con un'impalcatura creata ad hoc dalla **struttura illegale** che gestisce questo tipo di contenuti. Parallelamente, è stata registrata anche la presenza di **applicazioni illegali diffuse direttamente all'interno di store legali** (originali), circostanza che contribuisce ad aumentare ulteriormente la percezione di affidabilità della *fakeapp clone* da parte dell'utente.

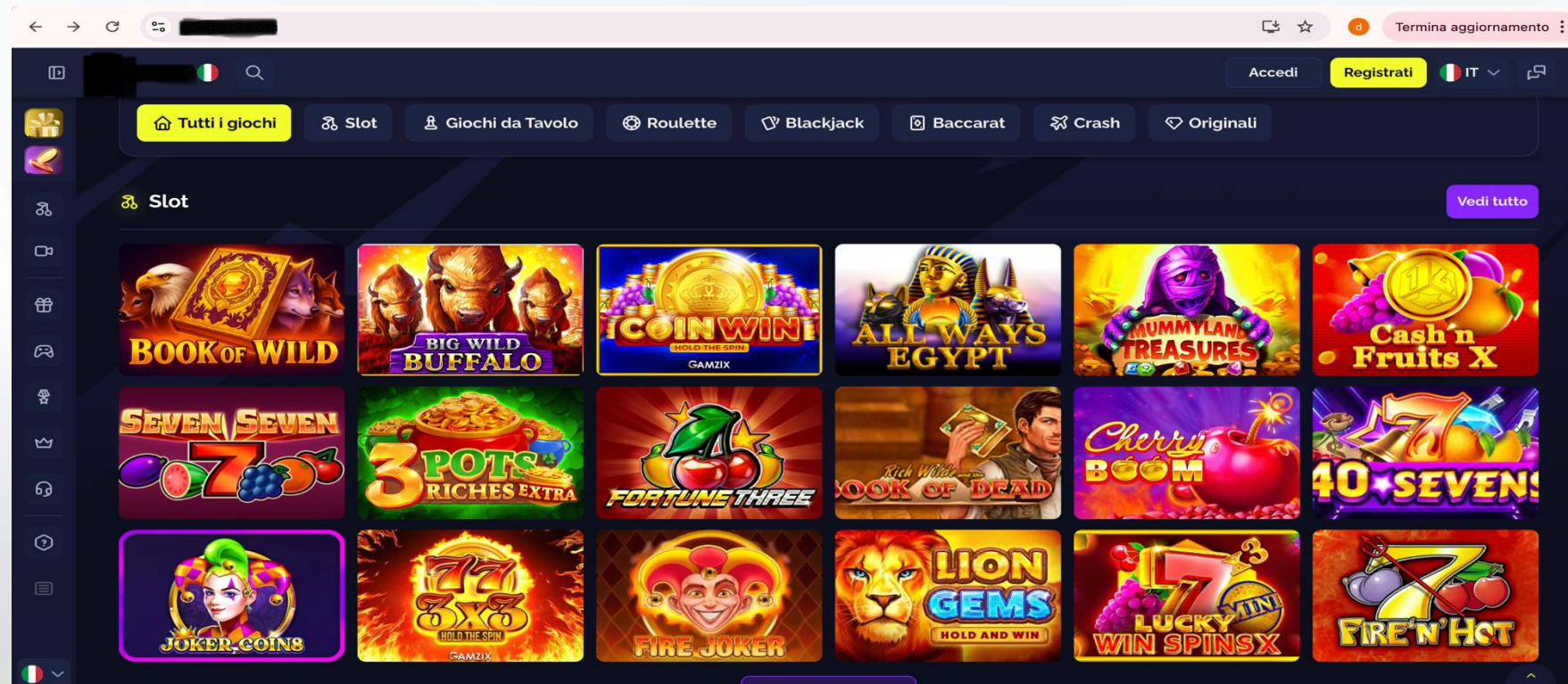
IL SECONDO LIVELLO: APP CLONE INSTALLABILE DA CLONE DI GOOGLE PLAY STORE

The screenshot shows a cloned Google Play Store interface. At the top, the URL is partially visible: `play[redacted].best/?fbp=1385414683329460&sub1=VusuyWldYmVrmZ00&sub2=120238494970870574&sub3=AnatolyWeb&sub4=offline8&su...`. The header includes the Google Play logo and navigation tabs for Giochi, App, Film, Libri, and Bambini. The main content area features a dark background with a large 'Trailer' button. Below this, the app's rating is shown as 4.9 stars with 71,552 reviews. A prominent blue 'Installa' button is centered. At the bottom, there are four app icons for various casino games, including one with a 'BONUS FINO A 1.500 € + 250 GIRI GRATUITI' offer. The 'Informazioni sul gioco' section contains promotional text in Italian, such as 'Il miglior [redacted] è ora online: sei sulla strada per grandi vincite!' and 'Vinci da 5.000 € con pochi clic!'. At the very bottom, there are tags for 'Gambling' and 'Gioco d'azzardo'.

This screenshot displays the 'Valutazioni e recensioni' (Reviews and Ratings) section of the cloned app. The top part shows a 4.9 star rating with a bar chart and 71,552 reviews. Below this, several user reviews are listed, each with a profile picture, name, star rating, date, and text. The reviews are in Italian and describe the app's features and performance. For example, Marco B. (19 maggio 2026) mentions a 100% deposit bonus and a 3500% withdrawal. Luca Rossi (17 maggio 2026) notes that the app is paid but works well. alexromano (17 maggio 2026) praises the fast payouts. Giuseppe (14 maggio 2026) describes the game as fantastic with fast withdrawals. Matteo R. (14 maggio 2026) mentions frequent wins and smooth operation. Each review includes a 'Hai trovato utile questa recensione?' section with 'Sì' and 'No' buttons.

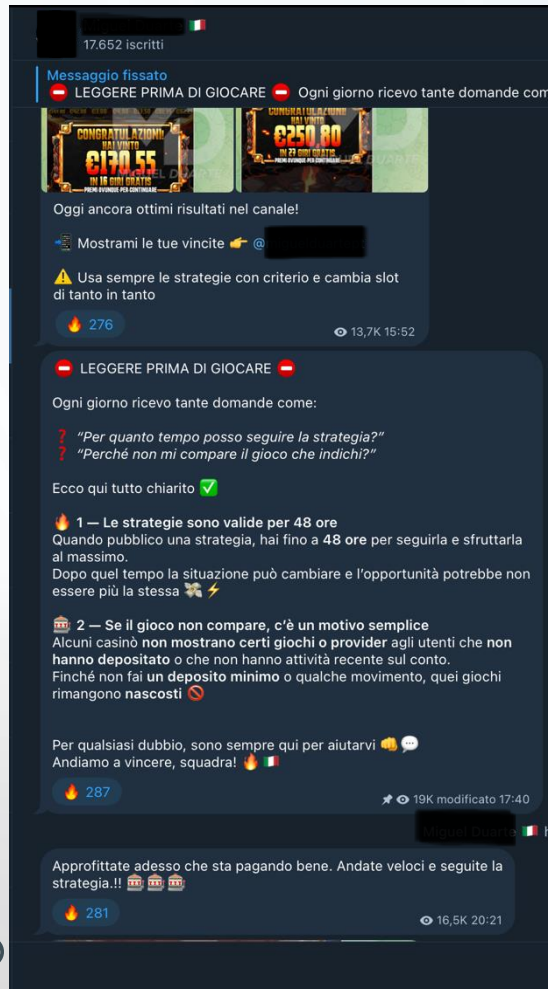
- **Siti di gioco clone:** costruiti per imitare l'identità grafica, i contenuti e l'esperienza di gioco di concessionari autorizzati, attraverso la clonazione e il conseguente uso improprio del marchio e del nome a dominio. L'utente, a seguito di interazione con l'inserzione clone, è convinto di trovarsi su un sito di gioco che rientra nel circuito regolato quando, in realtà, sta giocando illegalmente su una perfetta copia.

IL SECONDO LIVELLO: SITO CLONE DI UN CONCESSIONARIO AUTORIZZATO



- **Canali di messaggistica privata a circuito chiuso:** una delle dinamiche emerse nel corso dell'attività di monitoraggio riguarda il percorso che conduce l'utente **dall'inserzione clone direttamente a canali di messaggistica a circuito chiuso** (nel caso della presente analisi, **Telegram**), utilizzati come **ambienti di redistribuzione del traffico** verso siti clone o comunque illegali. Si tratta di piattaforme nelle quali gli utenti spesso chiedono di essere ammessi perché accomunati da uno specifico interesse, per poi condividere costantemente suggerimenti, opinioni e indicazioni operative sui siti da utilizzare in riferimento ai bonus disponibili, alla convenienza di alcune promozioni sulle sessioni di gioco, ai vantaggi economici offerti da un sito rispetto ad un altro e, più in generale, alla scelta del sito ritenuto **"migliore"** in quel momento. In questo senso, i canali a circuito chiuso come Telegram possono essere interpretati come **punto di collegamento tra la campagna pubblicitaria clone e il sito finale di destinazione** (in questo caso, clone).

IL SECONDO LIVELLO: CANALE TELEGRAM DI DESTINAZIONE CON OFFERTA DI SITI DI GIOCO CLONE E ILLEGALI



IL CAMPIONE CLONE NEXUS - FAKEAPP CLONE, SITI DI GIOCO CLONE E CANALI TELEGRAM

Nel periodo di monitoraggio (**15 aprile - 15 maggio 2026**), l'attività si è concentrata esclusivamente sull'intercettazione e sull'analisi di contenuti clone, al fine di rilevare, documentare e rappresentare la concreta esistenza del fenomeno clone all'interno del segmento del gioco online illegale in Italia.

L'obiettivo di questa specifica attività di monitoraggio non è stato soltanto descrittivo, ma orientato a fornire una prima analisi qualitativa del fenomeno, evidenziandone diffusione, articolazione e modalità operative. Nel periodo di osservazione sono stati intercettati **contenuti clone** in riferimento a **15 concessionari autorizzati italiani**, attraverso:

- **30 applicazioni clone** (*fakeapp clone*);
- **47 siti clone**;
- **14 canali Telegram di smistamento del traffico.**

IL CASO STUDIO: IL SITO DI GIOCO CLONE E I SUOI «GEMELLI»

Ai fini del presente approfondimento, è stato estratto dal **campione di cloni Nexus un caso studio composto da quattro domini (siti) clone riconducibili al medesimo operatore autorizzato: xxx3, xxx4, xxx8 e xxx9** (il dominio verrà oscurato per motivi di privacy nei confronti del concessionario vittima di clonazione, così come il marchio clonato nelle slides successive).

L'analisi condotta ha evidenziato come i quattro domini rimandino alla medesima piattaforma di gioco, caratterizzata dalla stessa struttura operativa, dalla medesima interfaccia grafica e da contenuti di gioco identici tra loro e, proprio in ragione della **natura “gemella”** dei domini analizzati, i dati di traffico sono stati trattati secondo una **doppia logica di lettura**:

- Da un lato, i dati di traffico relativi ai singoli domini sono stati **disaggregati** al fine di restituire una fotografia puntuale e attuale della distribuzione del traffico e dell'operatività dei diversi siti presenti all'interno del caso studio analizzato (*tab.1*).
- Dall'altro lato, il calcolo complessivo relativo agli accessi e agli 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** (*tab.2*).

Tabella 1

Volumi di traffico disaggregato dei domini in riferimento al caso studio estratto dal campione di contenuti clone Nexus

xxx3.com	UTENTI	ACCESSI
GENNAIO	147	585
FEBBRAIO	0	0
MARZO	12.830	38.331
APRILE	12.420	57.600

xxx8.com	UTENTI	ACCESSI
GENNAIO	2563	9544
FEBBRAIO	9300	25.297
MARZO	24.390	84.820
APRILE	7146	27.347

xxx4.com	UTENTI	ACCESSI
GENNAIO	7777	33.778
FEBBRAIO	22.464	76.821
MARZO	29.061	112.097
APRILE	29.353	183.397

xxx9.com	UTENTI	ACCESSI
GENNAIO	6474	16.541
FEBBRAIO	9009	18.850
MARZO	2042	4441
APRILE	0	0

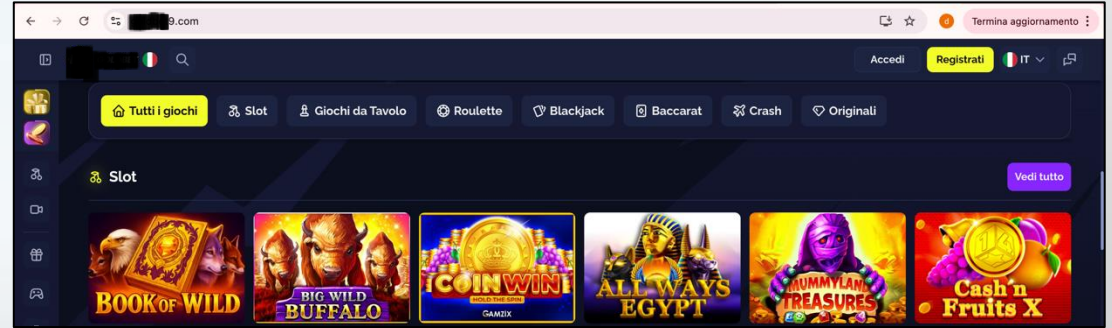
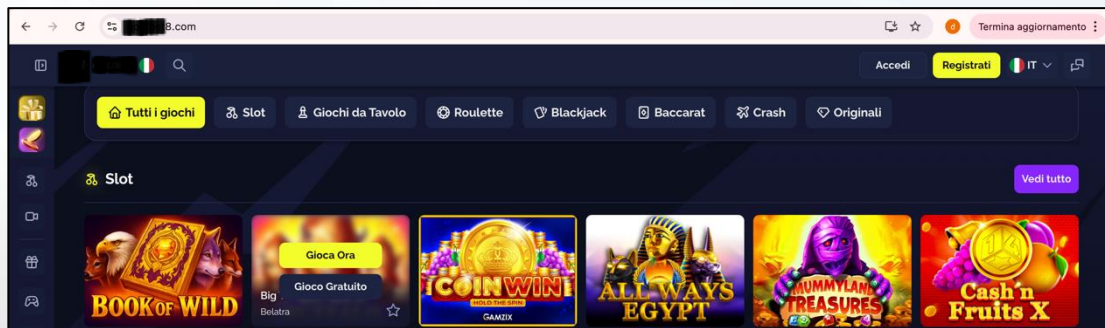
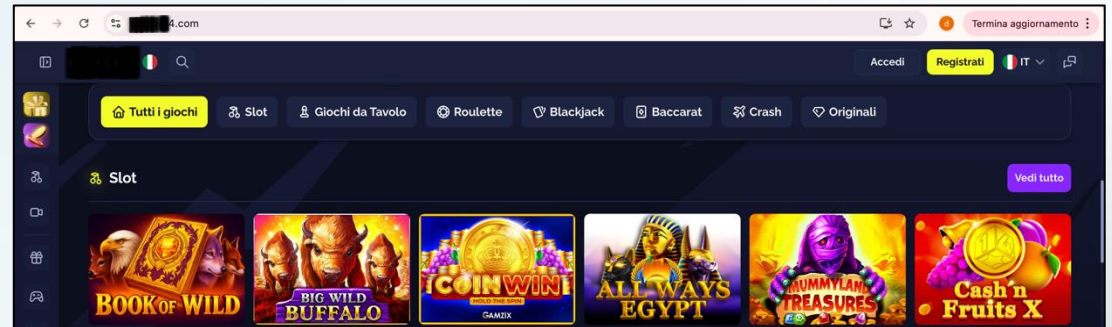
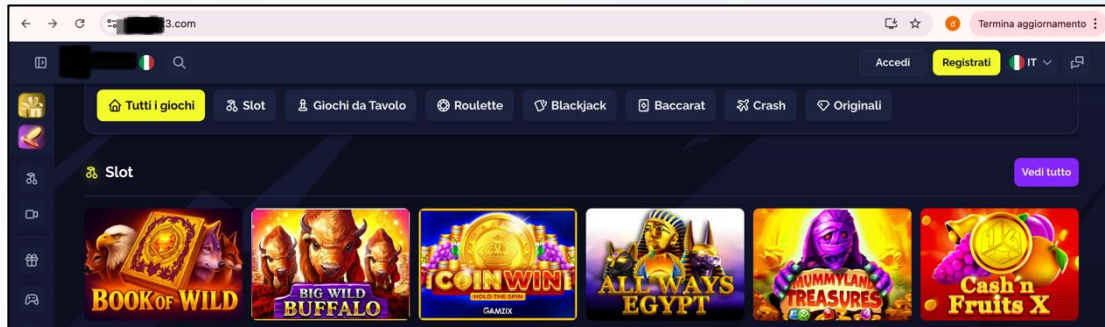
Tabella 2
Volumi di traffico aggregato dei domini in riferimento al caso studio
estratto dal campione di contenuti clone Nexus

xxx3,4,8,9.com	UTENTI	ACCESSI
GENNAIO	16.961	60.448
FEBBRAIO	40.773	120.968
MARZO	68.323	239.689
APRILE	48.919	268.344
TOTALE	174.976	689.449

Nel corso del monitoraggio, infatti, è emerso come i diversi domini vengano utilizzati alternativamente all'interno della medesima filiera di acquisizione dell'utenza: l'utente può essere intercettato da una **campagna pubblicitaria** che rimanda ad uno specifico dominio (ad esempio xxx3.com), per poi trovare, interagendo con un'altra inserzione clone del medesimo inserzionista o all'interno di **canali di messaggistica** a circuito chiuso, link riferiti ad altri domini "gemelli" appartenenti al medesimo ecosistema (xxx4.com, xxx8.com, xxx9.com).

Pur presentandosi formalmente come **siti distinti**, i domini risultano quindi parte della stessa **infrastruttura illegale digitale**, condividendo piattaforma operativa, struttura grafica, ambienti di gioco e logiche di redistribuzione del traffico. Alla slide successiva si può notare come questi siti siano identici in tutto e per tutto, al di fuori di minime variazioni nei domini.

IL CASO STUDIO: I 4 SITI CLONE «GEMELLI»



IL PESO IN TERMINI DI RACCOLTA DEL CASO STUDIO NEXUS

Il caso studio analizzato, composto da 4 domini riconducibili ad un'unica infrastruttura clone, restituisce un volume di raccolta pari a circa **28 milioni di euro** nel quadrimestre osservato e che, se proiettato sull'anno, raggiunge la cifra di circa **112 milioni di euro**.

Il dato assume maggiore rilievo se rapportato al campione complessivo intercettato nel mese di monitoraggio (15 aprile – 15 maggio 2026), nel quale l'attività dell'Osservatorio ha individuato 47 siti clone di concessionari autorizzati.

La metodologia di calcolo utilizzata per la quantificazione economica è calibrata sulla base di un parametro elaborato internamente da Nexus, sviluppato attraverso la correlazione tra i dati ufficiali della raccolta online registrata nel circuito autorizzato nel corso del 2025 e il numero complessivo di accessi effettuati dai giocatori italiani sui siti autorizzati nello stesso periodo. Tale parametro è stato assunto come riferimento metodologico per le attività di stima economica sviluppate dall'Osservatorio sui segmenti del mercato online illegale monitorati nel corso del 2026.

CONCLUSIONI

Il presente focus rappresenta il primo lavoro di approfondimento sviluppato dall'Osservatorio sul fenomeno clone nel gioco online illegale, realizzato attraverso una consolidata metodologia specifica di monitoraggio ed analisi dei contenuti clone.

L'attività svolta ha consentito non solo di registrare l'effettiva esistenza del fenomeno clone nel segmento del gioco online italiano, ma ha evidenziato 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.

In questa prospettiva, l'obiettivo dell'Osservatorio sarà quello di continuare a monitorare e studiare il fenomeno clone, ampliando progressivamente il campione oggetto di osservazione e approfondendo le dinamiche di acquisizione dell'utenza e di redistribuzione del traffico che caratterizzano tali infrastrutture digitali.

La finalità è quella di giungere ad una quantificazione sempre più reale del peso economico che il sistema clone assume, sia all'interno del più ampio mercato del gioco online illegale sia nei confronti del circuito regolato, così da comprenderne dimensioni, impatto sui concessionari clonati e portata economica complessivamente sottratta all'Erario, mettendo al contempo a disposizione delle Autorità competenti elementi di analisi e approfondimento, con l'intento di supportare eventuali attività di intervento e contrasto del fenomeno.