

Antonio Nati e il sequestro degli arcade: “Il retrogaming non è nostalgia, è patrimonio culturale. E in Italia serve una normativa dedicata”

19 Giugno 2026 - 10:18 di *Monica Cuprifi*

Per molti anni ha lavorato nel commercio dell'abbigliamento. Poi il Covid, la crisi energetica e le trasformazioni del mercato hanno cambiato radicalmente la sua vita. Oggi Antonio Nati è uno dei nomi più conosciuti del retrogaming italiano anche grazie alla partecipazione a programmi televisivi di grande successo. Attraverso [Arcade Story](#), una community che tra Facebook e Instagram supera gli 80 mila follower, racconta, recupera e porta in giro per l'Italia centinaia di videogiochi storici. Cabinati arcade, console, simulatori e apparecchi che hanno segnato l'infanzia di intere generazioni e che oggi tornano protagonisti di fiere, manifestazioni e grandi eventi. Tra gli ultimi, anche l'allestimento [realizzato per Netflix al Circo Massimo](#) in occasione del lancio della nuova serie di Zerocalcare, che ha richiamato circa 20 mila persone.

Negli ultimi mesi il suo nome è finito anche al [centro di una vicenda giudiziaria](#) che ha fatto molto discutere il settore. Durante una manifestazione pubblica furono sequestrati cabinati e console storiche con l'ipotesi di contraffazione e violazione del diritto d'autore. Un procedimento che si è concluso con l'archiviazione per infondatezza della notizia di reato e la restituzione dei beni. Una vicenda che, secondo Nati, ha messo in luce un problema più profondo: l'assenza di una normativa capace di distinguere tra conservazione storica e pirateria. “Per 50 anni ho ascoltato gli altri. Da due anni inseguo i miei sogni”, scrive sui suoi canali social. E proprio da qui parte la nostra conversazione.

Antonio, come nasce la sua passione per il mondo dei videogiochi arcade e del retrogaming?

Nasce da bambino. La sala giochi era il mio posto preferito. Ho vissuto in pieno il periodo d'oro degli arcade, da quando uscì Space Invaders fino agli anni Novanta. Poi arriva la vita, arrivano il lavoro, la famiglia e inevitabilmente certe passioni restano in un cassetto. Però il momento più bello della mia infanzia è stato proprio quello vissuto nelle sale giochi. Quando nel 2017 ho scoperto che esisteva ancora un mondo di persone che recuperavano, restauravano e conservavano quei giochi, mi ci sono buttato completamente.

Da quel momento il retrogaming è diventato anche il suo lavoro?

Sì, anche se il percorso è stato particolare. Fino a pochi anni fa avevo diversi negozi

Antonio Nati e il sequestro degli arcade: “Il retrogaming non è nostalgia, è patrimonio culturale. E in Italia serve una normativa dedicata”

di abbigliamento e circa sessanta dipendenti. Poi è arrivato il Covid, è esploso l'e-commerce, sono aumentati i costi energetici. Mi sono trovato a pagare bollette che non avrei mai immaginato di vedere in tutta la mia vita. Quella crisi ha segnato il destino della mia azienda. È stato un colpo durissimo, ma allo stesso tempo mi ha dato la spinta per trasformare questa passione in un'attività vera e propria. Oggi è il mio lavoro a tempo pieno.

In cosa consiste concretamente la sua attività?

Molti pensano che si tratti semplicemente di collezionare videogiochi, ma in realtà è molto di più. Organizziamo allestimenti per fiere, eventi, convention, manifestazioni culturali e produzioni televisive. Collaboriamo con organizzatori di eventi in tutta Italia. Dietro ogni manifestazione c'è un enorme lavoro di recupero, manutenzione e trasporto.

Io, però, non arrivo dal mondo dell'elettronica. Ho dovuto costruire una squadra. Mi sono circondato di persone straordinarie. Uno di loro è Domenico Cervini, un tecnico talmente bravo che arrivano clienti da Francia, Spagna e Inghilterra per affidargli schede elettroniche che nessun altro riesce a riparare. Poi c'è Andrea Genovese, che si occupa della parte strutturale dei cabinet e della conservazione dei materiali. Senza persone come loro sarebbe impossibile fare questo lavoro.

A un certo punto il semplice collezionismo sembra lasciare spazio a qualcosa di diverso: una vera ricerca storica.

Assolutamente. A un certo punto il gioco in sé passa quasi in secondo piano. Quello che mi ha affascinato e continua a farlo è la storia che c'è dietro ogni macchina. Ricordo che uno dei primi giochi che mi ha fatto riflettere in questo senso è stato Missile Command. Un videogioco costruito intorno alla paura della guerra nucleare. Negli anni Ottanta quella paura era reale. Da lì ho iniziato a capire che ogni cabinet racconta un pezzo di storia, di tecnologia, di società. Ci sono videogiochi che spiegano meglio di un libro cosa stava accadendo in un determinato momento storico.

Oggi Arcade Story è diventata una vera comunità.

Sì, ed è una delle cose che mi rende più orgoglioso. Quando sono entrato in questo mondo ero un neofita. Oggi mi ritrovo circondato da persone preparatissime. Tecnici, studiosi, restauratori, collezionisti. Ci sono persone che hanno dedicato anni

Antonio Nati e il sequestro degli arcade: “Il retrogaming non è nostalgia, è patrimonio culturale. E in Italia serve una normativa dedicata”

allo studio accademico del videogioco storico. È una comunità molto viva e molto competente.

La vicenda giudiziaria

La vicenda nasce durante una manifestazione dedicata al mondo dei videogiochi e del retrogaming, nel corso della quale la Guardia di Finanza sequestra 43 cabinati arcade e console storiche esposte al pubblico. L'intervento prende avvio da una segnalazione relativa alla presunta presenza di software videoludici contraffatti e di violazioni del diritto d'autore. Secondo l'ipotesi iniziale, alcuni videogiochi installati sugli apparecchi sarebbero stati riprodotti abusivamente e utilizzati senza le necessarie autorizzazioni dei titolari dei diritti. Sulla base di tali contestazioni vengono ipotizzati i reati di commercio di prodotti con segni falsi e violazione della normativa sul diritto d'autore. Nel corso delle indagini emerge però un quadro diverso. Il Giudice per le indagini preliminari del Tribunale di Busto Arsizio rileva che le accuse si fondavano sostanzialmente su valutazioni formulate a partire da fotografie degli apparecchi e non su accertamenti tecnici diretti sull'hardware e sul software installato. Inoltre, non vengono raccolti elementi sufficienti per dimostrare né la contraffazione dei videogiochi né la detenzione abusiva dei programmi.

Quando arrivò il sequestro dei 43 cabinati, durante una esposizione, qual è stata la sua prima reazione?

La prima reazione è stata di stupore. Quando arrivarono i controlli ero tranquillo. Mi chiesero se stessi vendendo i videogiochi. No. Se si pagasse per giocare. No. Tutto era in free play. Ero convinto di essere perfettamente in regola perché mi ero informato preventivamente, avevo parlato con gli uffici competenti e avevo chiesto come comportarmi nelle fiere. Quando mi dissero che ero stato denunciato e che qualcuno sosteneva che le macchine fossero contraffatte, rimasi sinceramente sorpreso.

Cosa fece in quel momento?

Tirai fuori tutto quello che avevo. Documenti di importazione, bolle doganali, fatture, email con gli importatori. Oggi lavoriamo con il telefono, quindi avevo tutto immediatamente disponibile. Aprii i cabinati davanti ai verificatori, mostrai le schede originali, i seriali, i marchi dei produttori. Eppure, continuavano ad arrivare indicazioni agli smartphone degli agenti secondo cui quelle macchine sarebbero state false.

Antonio Nati e il sequestro degli arcade: “Il retrogaming non è nostalgia, è patrimonio culturale. E in Italia serve una normativa dedicata”

Qual è stato il momento più difficile?

L’inizio. Quando non capisci quale sarebbe il problema inizi a metterti in discussione. Ti fai mille domande. Dove ho sbagliato? Cosa mi è sfuggito? È stato il periodo più duro.

Che impatto ha avuto questa vicenda sulla sua attività?

Molto forte. Io vivo attraverso i social network. Lavoro con la mia immagine e con la condivisione di quello che faccio. Per mesi ho smesso di pubblicare contenuti sugli eventi e sulle fiere per evitare ulteriori problemi. Quando ti fermi sui social perdi visibilità e recuperarla richiede tempo.

Perché per lei era importante ottenere un’archiviazione piena e non una semplice particolare tenuità del fatto?

Perché sono due cose completamente diverse. Dire che il fatto è tenue significa comunque lasciare l’idea che qualcosa di sbagliato sia stato fatto. Io invece ero convinto di aver agito correttamente. Quando ti portano via beni sui quali hai lavorato per anni, che hai recuperato, restaurato e preservato con passione, e poi ti dicono “ti perdoniamo”, non basta. Io volevo che fosse riconosciuto che non avevo commesso alcun illecito.

Ritiene che dietro vicende di questo tipo ci sia anche una scarsa conoscenza del settore?

Sì. Lo dico senza polemica, ma credo sia un dato di fatto. Ho avuto altri controlli successivamente e mi sono reso conto che spesso manca una conoscenza tecnica specifica di questo mondo. Distinguere una scheda originale da una modifica illegittima richiede competenze molto particolari. Non è una materia semplice.

Copyright e conservazione

Quanto è difficile operare sul confine tra restauro e diritto d’autore?

È una delle questioni più complesse. Molti componenti non esistono più da decenni. Alcune schede utilizzano chip proprietari che non vengono più prodotti. Quando si guastano bisogna cercare altre schede originali da cui recuperare i componenti. Noi facciamo esattamente questo. Cerchiamo di preservare l’originalità. Ma la normativa spesso non distingue tra chi conserva e chi copia.

Antonio Nati e il sequestro degli arcade: “Il retrogaming non è nostalgia, è patrimonio culturale. E in Italia serve una normativa dedicata”

Gli equivoci sono frequenti?

Molto. Molte persone pensano che restaurare significhi modificare. In realtà il nostro obiettivo è l'opposto: mantenere il più possibile l'autenticità dell'apparecchio.

Il vero problema: la normativa

Qual è oggi il principale vuoto normativo?

Che per la normativa italiana il videogioco storico praticamente non esiste. Esistono categorie per molte tipologie di apparecchi, ma non esiste una disciplina che riconosca il videogioco vintage come patrimonio storico e culturale. È questo il vero problema.

Se potesse chiedere tre interventi al legislatore, quali sarebbero?

In realtà ne basterebbe uno fatto bene: creare una categoria specifica dedicata agli apparecchi storici. Come esistono le auto d'epoca, dovrebbe esistere una categoria per i videogiochi storici. Basterebbe introdurre una disciplina dedicata ai cabinati vintage e alle apparecchiature che appartengono agli anni Ottanta e Novanta.

In Europa esistono esempi più avanzati?

Assolutamente sì. In Francia, Belgio, Inghilterra, Spagna e Polonia esistono musei, esposizioni permanenti e iniziative culturali che valorizzano il videogioco storico. In Italia siamo molto più indietro.

Guardando avanti

Negli ultimi mesi lei ha partecipato anche all'evento Netflix organizzato al Circo Massimo per Zerocalcare. Cosa le ha lasciato quell'esperienza?

È stata una conferma straordinaria. Vedere ventimila persone fare la fila sotto il sole per giocare con i cabinati è stata la dimostrazione che questi giochi conservano ancora oggi una forza incredibile. La cosa più bella è che non si avvicinano solo i nostalgici. Ci sono bambini e ragazzi che non hanno mai visto una sala giochi e che restano affascinati da quei mobili illuminati, dai joystick, dai monitor, dai colori.

Perché accade ancora?

Antonio Nati e il sequestro degli arcade: “Il retrogaming non è nostalgia, è patrimonio culturale. E in Italia serve una normativa dedicata”

Perché il cabinato ha qualcosa di magico. Lo vedo e l’ho verificato da anni di partecipazione alle fiere. Quando una persona vede una macchina accesa, con il suo schermo, le sue luci e il suo joystick, si ferma. Succede ai cinquantenni che ci giocavano da ragazzi e succede ai bambini che li vedono per la prima volta.

Quale messaggio vuole lasciare agli appassionati?

Che questo mondo vive soltanto grazie alla passione. Se qualcuno si avvicina pensando che siano semplicemente dei vecchi giochi, probabilmente non andrà lontano. La passione è ciò che ti permette di superare qualsiasi ostacolo. È la passione che mi ha fatto continuare anche durante questa vicenda giudiziaria. E credo che sarà la passione a permettere al videogioco storico di trovare finalmente il riconoscimento culturale che merita.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=354028>