

27 Aprile 2026 - 08:10 di *Maurizio Brodo*

Il settore dei giochi di puro intrattenimento senza vincita attraversa una delle fasi più critiche della sua storia recente, [con un crollo del fatturato del 42% nel 2025](#) e una drastica riduzione della presenza nei locali pubblici. Tra incertezze normative, calo della domanda e concorrenza crescente del digitale, il comparto si interroga sul proprio futuro. In questa intervista, **Tiziano Tredese**, presidente del Consorzio FEE, analizza le cause della crisi, il peso delle scelte regolatorie e le possibili vie di rilancio, tra innovazione tecnologica e necessità di un intervento legislativo.

Nel 2025 il fatturato dei giochi senza vincita è crollato del 42%: siamo di fronte a una crisi congiunturale o a un cambiamento strutturale irreversibile del settore?

Dal 2021, anno in cui è entrato in vigore il nuovo regolamento tecnico sulla produzione e/o importazione di giochi di puro intrattenimento, si è avuta una costante riduzione dei giochi comma 7 data l'incertezza sulla loro liceità causata da una scrittura affrettata e politicizzata della determina ADM del 18 maggio 2021. Pochissimi investimenti su nuove apparecchiature e tutti i gestori di giochi in attesa della sospirata “proroga” di fine anno. Se fino al 2024 la diminuzione del giocato si aggirava sul 12-15% annuo il 2025 ha avuto un crollo del 42% che denota un allontanamento preoccupante degli operatori da questi giochi. Sono infatti spariti totalmente dai bar, i bowling storici hanno preferito investire sul cambio delle piste, passando ai birilli sospesi dai fili per ridurre i costi di manutenzione, piuttosto che rinnovare i giochi da intrattenimento e perfino gli oratori hanno preferito togliere i giochi coin-op per non rischiare da 5.000 a 50.000 euro di multa per un calcetto non omologato (per fortuna ci sono venuti in aiuto nel 2022 i bagnini della Romagna che hanno convinto gli estensori del Regolamento Tecnico che non avevano schiacciato una barra di cioccolato ma qualcosa di diverso, seppur di color marrone!).

Da metà 2024 al 2025 e anche nel 2026 è partita una nuova ventata di ottimismo che ha portato dei giovani ed intraprendenti imprenditori italiani e cinesi ad investire nella creazione di 2-3 Family Entertainment Centers e 3-4 Bowlings all'anno. Certo che i 50/ 60 nuovi giochi per ogni location non possono colmare la lacuna lasciata dai molti più giochi dismessi in via definitiva.

Secondo me la riduzione dei giochi di puro intrattenimento potrà fermarsi o

addirittura invertirsi con un sensibile aumento del fatturato negli anni a venire, solo se ci sarà un intervento legislativo di “Assoluto Buon Senso”, come ripete spesso la nostra Presidente del Consiglio, che condoni in via definitiva le ticket redemption autocertificate lasciandole morire di morte naturale e venga completamente riscritto il Regolamento Tecnico con l’apporto determinante dei rappresentanti degli Stati Generali dell’Amusement Italiano.

I dati mostrano un calo drastico della raccolta, scesa a circa 31 milioni rispetto ai quasi 54 milioni del 2024: cosa è cambiato così rapidamente nella domanda?

Dopo l’euforia della fine del Covid del 2024 si è tornati alla normalità del 2025 con meno stranieri nelle nostre località di mare e sempre più timore che la proroga non venisse concessa. Quindi acquisto di pochi nuovi giochi e dismissione di molti per naturale vetustà.

Quanto pesa la concorrenza di altre forme di intrattenimento, in particolare digitale e online, nella perdita di attrattività degli apparecchi senza vincita?

Saremo sempre perdenti nei confronti dei giochi digitali degli smartphone e ancor di più di quelli online da casa per il semplice motivo che sempre un Regolamento Tecnico che non vede oltre il proprio naso vieta il gioco fra due giocatori situati in due diverse location! È uno dei più grossi errori contenuti in questa Determina. Oggi tutti i migliori simulatori di guida, ballo, sparo, etc. consentono ai giocatori di tutto il mondo di competere fra di loro: noi, in Italia, dobbiamo farci fare dei software particolari che escludano tale opportunità (ovviamente prendendoci i più coloriti impropri dai produttori perché importiamo uno, due container al massimo e loro devono investire molto tempo e danaro pur di accontentarci nelle modifiche richieste!)

Il settore rischia di diventare “marginale” senza una revisione normativa: quali interventi concreti chiedete al legislatore?

Dipendesse da me riscriverei totalmente il Regolamento Tecnico a cominciare dal divieto, totalmente ideologico, di ruote e rulli, all’impossibilità della competizione online, il divieto dei bonus progressivi, l’assurdità della vincita di soli ticket di valore unitario, il divieto dell’uso dei sistemi coinless sui giochi con vincita di premi, la limitazione del valore dei premi, per i giochi a ticket, a 20 euro, invece che limitare

la vincita massima sul gioco, e potrei proseguire per ore denunciando anomalie della legge italiana.

Altra modifica che non può più attendere è la vincita di 20 volte la posta massima, di 1 euro, sui giochi con vincita immediata del premio. Regola imposta dalla Finanziaria del 2002 e mai rivista seppur con un’inflazione galoppante conosciuta bene anche dalle Casalinghe di Voghera!

Si parla di necessità di “ripensare l’offerta”: significa innovazione tecnologica, nuovi format o un cambio radicale del modello di business?

Sicuramente anche le migliori sale giochi di oggi che hanno come innovazione le ultime arene di Realtà Virtuale, Laser Games VR, simulatori di guida a 4 monitors, simulatori di moto con derapata realistica, gru con controllo a distanza e videocamera interna, pavimenti luminosi interattivi, etc avranno la necessità di seguire l’evoluzione tecnologica con illuminazioni led sempre più avveniristiche, proiezioni 3D e altre diavolerie che la fantasia dei produttori cinesi ed americani, unitamente all’uso sempre più massiccio della AI, tireranno fuori nei prossimi anni.

Per il momento non vedo la necessità di cambiamenti radicali rispetto agli ultimi FEC inaugurati in questi due ultimi anni. Certo che se continueremo ad essere limitati, come ora, nella scelta dei nuovi giochi andrà a finire che troveremo nelle varie sale sempre gli stessi giochi. L’unica consolazione è che anche le nuove generazioni amano giocare con i giochi sportivi a partire dal semplice basket, air hockey, pugnotmetro, calcetto, etc.

Quanto incide il tema regolatorio rispetto ai cambiamenti culturali del pubblico, soprattutto tra i più giovani?

I teenager che cominciano ora ad entrare da soli nei FEC italiani oltre a quello che ho già indicato sopra, vedranno sempre, più o meno le stesse cose specie nel campo delle ticket redemption quindi solo il 40/50% dei nuovi giochi prodotti ed installati nel resto del mondo, proprio per l’impossibilità di omologarle in base alle limitazioni imposte dalla Determina in oggetto.

Quindi se vorranno provare esperienze nuove, ad esempio la competizione con altri giocatori del resto del mondo, dovranno continuare a giocare chiusi in casa perché anche le Sale Lan sono proibite!

Il calo delle entrate erariali legate a questo segmento può diventare un problema politico oltre che industriale?

Magari i politici se ne accorgessero!

Leggendo, proprio in questi giorni, la [Relazione alle Camere del Ministro dell'Economia e delle Finanze Giancarlo Giorgetti sul gioco pubblico](#), ho notato che si è limitato a pubblicare l'andamento disastroso del fatturato delle apparecchiature comma 7 di puro intrattenimento senza neanche una parola di commento.

Il mio dubbio è: ma Giorgetti conosce il nostro settore o, peggio, se lo conosce non si preoccupa che in un solo anno ha perso, anche in entrate per lo Stato, il 42% rispetto all'anno precedente?

È veramente deludente pensare a quante persone diamo la gioia di divertirsi in ambienti sani, controllati, che creano socializzazione fra i giovani, tecnologicamente avanzati, e che danno lavoro ben retribuito a migliaia e migliaia di diplomati e laureati che imparano un lavoro stimolante e appagante e non siamo nemmeno menzionati in una relazione Parlamentare del Ministro delle Finanze.

Quindi, per me, il problema del nostro settore è prima di tutto politico più che industriale e, mio malgrado, devo dire che questa ignoranza della politica sul gioco pubblico non solo sta distruggendo il comma 7 ma ha già devastato il comma 6 dato che sono spariti tutti i costruttori italiani di tali giochi e i gestori sono diventati, ma solo i più fortunati, dei dipendenti delle fortissime Concessionarie di rete, la maggioranza delle quali fanno riferimento a Fondi o Proprietari esteri!

Le imprese storiche dell'amusement, come Elmac, come stanno reagendo a questo scenario: riduzione, diversificazione o investimenti

L'Elmac sta reagendo a questo scenario con una prima azione che dovrebbe darle una spinta importante al mantenimento del ruolo finora svolto nel settore del coin-op in Italia e all'estero: hanno già iniziato a studiare il settore e l'azienda mia figlia Jessica ed il marito Emanuele per un loro progressivo inserimento a tempo pieno entro agosto.

In qualche modo si sono convinti che dopo 15 anni di consulenza IT, per Jessica, ed altrettanti del marito trascorsi in un'azienda primaria di Milano nel settore delle start up tecnologiche, erano ancora giovani e desiderosi di mettersi “In gioco” e

iniziare entrambi una nuova vita in un’azienda diversa, molto diversa dalle loro precedenti esperienze, in un’altra città, anzi, da Milano a Rubano.

Spero di non deluderli perché loro sono molto motivati ed intenzionati a dare un contributo molto positivo sia nell’organizzazione del marketing e vendite che nella applicazione delle nuove tecnologie nella ricerca e sviluppo di nuovi prodotti, oltre al noto Coinless Elmac, anche alla produzione di nuovi giochi.

Nell’attesa che qualcosa cambi in Italia, stiamo collaborando con dei partner stranieri dove poter fare della cogestione moderna. Per esempio con tre soli totem ed il sistema Coinless sviluppato dall’Elmac gestiamo, da remoto, ed in un prestigiosissimo locale fronte mare di proprietà del Principe Alberto a Montecarlo, una cinquantina di giochi fra cui: giochi con vincita di premi, ticket redemption, simulatori di guida on line o con software residente, minibowling, carambole e calcetti con attivazione crediti tramite sistema coinless, etc.

Proprio perché siamo a Montecarlo i giochi devono essere assolutamente di abilità e sono tutti attenzionati, con discrezione, dalla Polizia del Principato di Monaco dato che anche i figli del principe vengono a giocare con i loro amichetti ma sono gli stessi giochi che gestisco in Italia, solo che non è necessario massacrarli di modifiche per renderli compatibili con le regole di omologa italiane.

Esiste ancora uno spazio per valorizzare il ruolo “sociale e ricreativo” di questi apparecchi, o è un modello ormai superato?

Credo che frequentare i nostri locali sia una delle migliori opportunità offerte a tutti i componenti di una famiglia per stare insieme con i figli, confrontarsi con loro, conoscere altre famiglie e socializzare.

Il Bowling FunCity di Rubano, per esempio, ma anche gli altri 3 dello stesso gruppo aziendale, hanno 30-40 compleanni ciascuno nei fine settimana. Hanno tavoli vicini, normalmente sono famiglie che vivono nei paesi vicini e per due, tre ore i genitori sono a fianco di altri, i ragazzi sono, solitamente, compagni di scuola e per almeno due ore giocano fra di loro e con i loro genitori.

Dove esiste un’altra possibilità come questa di socializzare e a costi accessibili a tutti? Inoltre, di anno in anno, la fantasia degli uomini e la tecnologia legata ora anche all’intelligenza artificiale aiuta a creare sempre nuovi giochi come il Pixel che mette assieme giovani e non più giovani in un gioco di strategia e sport che obbliga chi sale nella pedana ad aiutarsi o a competere uno con l’altro quindi a...

comunicare!

Guardando ai prossimi 3-5 anni, vede più probabile una trasformazione del settore o un suo progressivo ridimensionamento fino a scomparire?

Fortunatamente sono un ottimista nato per cui sono certo che il settore continuerà ad evolversi e, se tutte le Associazioni dell'Automatico italiano si decideranno a farsi sentire, molto di più di quanto fatto finora con i Responsabili di ADM, l'Italia ritornerà così ad essere una nazione fra le prime al mondo nello sviluppo e produzione di giochi, come lo era negli anni 80 quando sono entrato in questo settore. Ricordo solo alcuni ideatori e produttori di giochi come la Leante di Milano, i fratelli Bertolino e la Sidam di Torino, Dalla Pria e la Dicoma di Padova, Zaccaria di Bologna, la Model Racing di Montemarignano e molti, molti altri.

Ora, per fortuna, abbiamo ancora dei produttori di calcetti e carambole e la Replay del buon Salvatore Felaco, per il resto contribuiamo solo alla crescita dei produttori di giochi Polacchi, Spagnoli, Belgi.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=350992>