

Apparecchi da intrattenimento, Gatti (Sapar): “Le gaming machine sono già in crisi. Servono regole nuove o il settore resta indietro”

15 Aprile 2026 - 16:29 di Redazione Jamma

Non una situazione semplicemente “preoccupante”, ma già “catastrofica”. È una lettura netta, senza sfumature, quella proposta da **Francesco Gatti** (in foto), vicepresidente Sapar, nel corso del panel dedicato al futuro delle gaming machines nell’ambito dell’Italian Gaming Expo & Conference 2026 in corso a Roma.

Un intervento che parte da una constatazione: per anni il comparto è rimasto fermo, senza interventi normativi capaci di accompagnarne l’evoluzione. Oggi, però, qualcosa sembra muoversi. Gatti riconosce un cambio di passo da parte dell’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e del legislatore, sottolineando il valore del recente percorso di consultazione con gli operatori. “Dopo tanti anni - osserva - forse siamo arrivati a un punto in cui c’è finalmente attenzione”. Ma, avverte, si è arrivati “a un punto di non ritorno”.

Il cuore della crisi, secondo Gatti, sta nelle caratteristiche stesse delle attuali macchine da intrattenimento. Le AWP - diffuse soprattutto nei bar - presentano un payout intorno al 65%, il più basso tra tutte le offerte di gioco in Europa. A questo si aggiungono vincoli rigidi: puntata fissa, costo della partita limitato (tipicamente 1 euro) e vincita massima pari a 100 volte la posta.

Un modello che oggi non regge più il confronto. “Con lo stesso euro - evidenzia - un gratta e vinci può offrire premi milionari. È evidente che il prodotto non è competitivo”. Parametri pensati per un contesto economico di 5 o 10 anni fa risultano ormai superati, incapaci di attrarre il giocatore contemporaneo.

Il risultato è un’offerta percepita come poco attrattiva, anche dal punto di vista dell’intrattenimento. Non solo per i limiti economici, ma anche per una serie di vincoli tecnici che ne riducono ulteriormente le potenzialità, come l’impossibilità di integrare alcune funzionalità tra diverse fasi di gioco.

Il gap emerge con ancora più evidenza guardando ai mercati esteri. Gatti cita il caso spagnolo, dove esistono macchine con puntate minime di pochi centesimi e vincite fino a 500 volte la posta, con maggiore libertà di configurazione del gioco.

“Nel resto d’Europa vediamo apparecchi molto più evoluti - spiega - pensati non in chiave oppressiva ma evolutiva”. Sistemi che mantengono controlli e tutele, ma consentono una maggiore flessibilità nei parametri di gioco, rendendo il prodotto

Apparecchi da intrattenimento, Gatti (Sapar): “Le gaming machine sono già in crisi. Servono regole nuove o il settore resta indietro”

più dinamico e competitivo.

Per il vicepresidente Sapar, un’armonizzazione a livello europeo di questi parametri è ormai necessaria: senza un adeguamento, le macchine italiane sono destinate a restare in sofferenza.

Un altro nodo riguarda la narrazione pubblica del gioco. Gatti denuncia come il dibattito sulla ludopatia sia stato spesso ricondotto quasi esclusivamente alle slot machine, trascurando altre forme di gioco.

“Il problema è trasversale a tutta l’offerta – chiarisce – ma le AWP nei bar hanno caratteristiche meno aggressive rispetto ad altre tipologie”. Un elemento che, a suo avviso, dovrebbe essere considerato nel dibattito pubblico, distinguendo tra prodotti diversi per impatto e modalità di fruizione.

Guardando al futuro, Gatti richiama l’impatto delle nuove generazioni e delle tecnologie emergenti, a partire dall’intelligenza artificiale. Il pubblico sta cambiando rapidamente, così come le aspettative in termini di esperienza.

“Arriverà una generazione abituata a contenuti sempre più personalizzati e social”, osserva, evocando scenari in cui anche l’intrattenimento sarà costruito su misura, come già accade – o accadrà – in altri settori, dall’audiovisivo al digitale.

In questo contesto, anche le gaming machines dovranno evolvere, introducendo elementi di maggiore interazione, condivisione e personalizzazione per restare rilevanti, soprattutto tra i più giovani.

Infine, Gatti lancia una proposta operativa: prevedere misure “ponte” per sostenere il settore nella fase di transizione verso un nuovo modello. I tempi tecnici per l’introduzione di nuove macchine – tra certificazioni e iter autorizzativi – sono lunghi, e il rischio è che il comparto arrivi impreparato al prossimo ciclo concessorio.

L’obiettivo, spiega, non è tanto recuperare margini nel breve periodo, quanto “limitare la perdita strutturale” e arrivare al rinnovo delle concessioni con un prodotto ancora competitivo.

Il messaggio che arriva dal panel è chiaro: il futuro delle gaming machines non può prescindere da una revisione profonda dei parametri tecnici e normativi. Senza un intervento rapido e strutturale, il rischio – secondo Gatti – è che il settore continui a perdere terreno, restando ancorato a un modello ormai superato.

Apparecchi da intrattenimento, Gatti (Sapar): “Le gaming machine sono già in crisi. Servono regole nuove o il settore resta indietro”

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=350301>