

PRESS RELEASE

25-27 FEBBRAIO 2025

AGIMEG
Agenzia di stampa mercato dei giochi



AGIMEG - PRESS AGENCY

FEEXPO: numeri da record per la terza edizione della fiera degli apparecchi senza vincita in denaro.....	2
FEEXPO: numeri da record per la terza edizione della fiera degli apparecchi senza vincita in denaro.....	6
FEEXPO 2025, al via la terza edizione della fiera più importante d'Italia dedicata all'intrattenimento.....	9
Bergamo: ADM presente alla terza edizione di FEEXPO, fiera dedicata all'intrattenimento.....	11
FEEXPO, Affinita (Moige): “Importante impegnarsi per la formazione dei nostri ragazzi, ma anche per il loro divertimento. Quelli dell’amusement sono operatori consapevoli”.....	12
FEEXPO, Luca Biffi (Ats Bergamo): “Il gioco è essenziale per lo sviluppo dei giovani. Gamification può essere utile a indurre comportamenti di salute”.....	14
FEEXPO, Benedetti (CNR): “Bisogna lavorare perché il gioco non crei nuove solitudini nei giovani”.....	16
FEEXPO, Lama (Federamusement): “Il settore dell’amusement non è fatto solo di sale giochi, c’è una filiera di produttori, importatori e distributori. Assurdo vietare le ticket redemption ai minori di 18 anni”.....	18
FEEXPO, Ungaro (UniRoma Tre): “Grazie ai focus group viene evidenziato che le sale vengono viste come luoghi di aggregazione”.....	19
FEEXPO, Parlati (Sistema gioco Italia): “Il nostro settore colpito da un pregiudizio pesante, importante risaltare il ruolo svolto dagli operatori”.....	21
FEEXPO, intervista ad Elisabetta Poso (ADM): dagli organismi di certificazione al QR code, dai nulla osta alla targa prova, dal valore dei premi agli aspetti sociali del settore dell’amusement.....	22
FEEXPO, Affinita (MOIGE): “Il settore dell’amusement può recitare un ruolo importante nell’educazione e nella socializzazione dei ragazzi”. Il video.....	26
FEEXPO, Ceglie (magistrato): “Il legislatore dovrebbe fare un distinguo tra apparecchi con vincite in denaro e puro intrattenimento”.....	28
FEEXPO, Patelli (pres. Promoberg): “Con il Consorzio FEE una collaborazione proficua che dura da anni e grazie alla quale, per il prossimo anno, puntiamo ad ampliare ulteriormente la fiera”.....	32
FEEXPO, Media e gioco: un settore che coniuga in maniera perfetta tecnologia e divertimento e che merita una dignità giornalistica.....	34

la Repubblica

https://www.repubblica.it/giochi-e-scommesse/eventi/2025/03/03/news/feexpo_numeri_da_record_per_la_terza_edizione_della_fiera_degli_apparecchi_senza_vincita_in_denaro-424040105/

FEEXPO: numeri da record per la terza edizione della fiera degli apparecchi senza vincita in denaro



Nel corso della manifestazione annunciata l'importante collaborazione con il Moige

Nella tre giorni di Bergamo presente con uno stand anche l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Sorrisi, strette di mano, suoni, colori e tanto intrattenimento: questo il colpo d'occhio per tutti coloro che hanno partecipato alla terza edizione della FEEXPO, la più grande fiera italiana dedicata agli apparecchi senza vincite in denaro. Quella che si è conclusa oggi è stata una fiera che ha

confermato il trend di gradimento e di crescita che era iniziato con le prime due edizioni. Le aziende presenti hanno avuto modo di mostrare prodotti e novità, di concludere affari e soprattutto di confrontarsi sullo stato dell'arte ed il futuro dell'amusement.

A dare lustro a questa due edizioni due importanti presenza. La prima quella del Moige, Movimento Italiano Genitori, presente alla Fiera con uno stand ed una unità mobile dedicata ad incontri per promuovere la lotta al bullismo ed al cyberbullismo. In questa edizione è stata annunciata la collaborazione tra il Consorzio FEE ed il Moige, accordo che si tramuterà in iniziativa e sostegno di un percorso di cultura, educazione e socializzazione dei ragazzi.

Il direttore generale del Moige, Antonio Affinita, ha dichiarato: "Oggi la sfida è quella di avere un "villaggio educativo. L'educazione non può essere relegata solo ai genitori, che sono sì i primi educatori e il centro dell'educazione, ma nello stesso tempo ci sono anche tanti altri "attori" che devono giocare un ruolo importante: dai docenti all'interno della scuola agli allenatori all'interno delle palestre, a coloro che si occupano di intrattenimento e di gioco per i nostri ragazzi, come il settore dell'amusement".

La seconda presenza che ha regalato alla FEEEXPO un respiro istituzionale è stata quella dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. La dottoressa Elisabetta Poso, a capo dell'Ufficio Apparecchi da Intrattenimento dell'ADM, in merito alla Fiera ha dichiarato che: "Mi incuriosisce molto

vedere quali sono le offerte più recenti, più tecnologiche, più moderne che vengono presentate. L'idea che mi sono fatta è sicuramente quella di una grande vivacità del settore che secondo me sta vivendo un periodo di rinascita, di modernizzazione. Oltre a un tentativo, che io trovo apprezzabile, di riunirsi in reti, quindi di fare gruppo, di proporre delle cose interessanti su questo settore”.

Lo spazio convegni ha ospitato un talk con il magistrato Donato Ceglie, conoscitore degli aspetti giuridici e sociali del mondo del gaming e noto per essere stato spesso protagonista di processi al mondo dell'ecomafia e dell'abusivismo. “Ma perché non si dice con chiarezza la differenza tra gli apparecchi che prevedono vincite con denaro e quelli invece da mero intrattenimento? Questi di cui parliamo oggi sono due mondi completamente distanti. C'è una differenza abissale tra questi due mondi, comma 7 e comma 6. Ma se non si fa un'analisi puntuale dell'uno e dell'altro rischio, si parte con il piede sbagliato. Conseguentemente viene il risk management, lo devi gestire il rischio per evitare che ti procuri danni”.

Insomma una terza edizione all'insegna della grande qualità sia a livello sociale sia istituzionale. “Desideriamo ringraziare il direttore generale Roberto Alesse, il direttore per i giochi Mario Lollobrigida e la dottoressa Poso, per aver accettato il nostro invito ad essere presenti attraverso uno stand dedicato – ha dichiarato Alessandro Lama presidente Federamusement – “La dottoressa Poso, presente in fiera, ha mostrato grande sensibilità e vicinanza alle problematiche del settore dell'amusement, rispondendo anche ad una serie di importanti quesiti.

Vogliamo anche ringraziare il Moige, anch'esso presente con uno stand dedicato, per l'importante contributo fornito in tema di attenzione alle problematiche giovanili ed al supporto che può arrivare dal settore dell'amusement".

Da ricordare anche gli interventi di Elisa Benedetti, ricercatrice del CNR, Veronica Ungaro, dell'Università di Roma Tre, Gennaro Parlati, presidente di Sistema Gioco Italia – Confindustria.

E sul successo di questa edizione è intervenuto anche Luciano Patelli, presidente di Promoberg, la società che gestisce la fiera di Bergamo: "Siamo felici per questa manifestazione, che è sempre in crescita. Una manifestazione che l'anno prossimo ci auguriamo di poter aumentare sia dal punto di vista degli espositori sia da quello degli spazi allocati".

Insomma una terza edizione dove la qualità ha trovato riscontro nelle aziende presenti, nelle istituzioni, nelle associazioni, con il settore dell'amusement che guarda al futuro e ad una quarta edizione che già si prospetta come un successo annunciato.



https://www.adnkronos.com/giochi-e-lotterie/eventi-e-attualita/feexpo-neri-da-record-per-la-terza-edizione-della-fiera-degli-apparecchi-senza-vincita-in-denaro_1YfHoAKf4Hs9ybS3kYhgqk

NELLA TRE GIORNI DI BERGAMO PRESENTE CON UNO STAND ANCHE L'AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

FEEXPO: numeri da record per la terza edizione della fiera degli apparecchi senza vincita in denaro



03 marzo 2025 | 18.00

Sorrisi, strette di mano, suoni, colori e tanto intrattenimento: questo il colpo d'occhio per tutti coloro che hanno partecipato alla terza edizione della **FEEXPO**, la **più grande fiera italiana dedicata agli apparecchi senza vincite in denaro**. Quella che si è conclusa la scorsa settimana è stata una fiera che ha confermato il **trend di gradimento e di crescita** che era iniziato con le prime due edizioni. Le aziende presenti hanno avuto modo di mostrare prodotti e novità, di concludere affari e soprattutto di confrontarsi sullo stato dell'arte ed il futuro dell'amusement.

A dare lustro a questa due edizioni due importanti presenza. La prima quella del **Moige, Movimento Italiano Genitori**, presente alla Fiera con uno stand ed una unità mobile dedicata ad incontri per **promuovere la lotta al bullismo ed al cyberbullismo**. In questa edizione è stata annunciata la collaborazione tra il Consorzio FEE ed il Moige, accordo che si tramuterà in iniziativa e sostegno di un percorso di cultura, educazione e socializzazione dei ragazzi.

Il direttore generale del Moige, **Antonio Affinita**, ha dichiarato: “Oggi la sfida è quella di avere un “villaggio educativo. L’educazione non può essere relegata solo ai genitori, che sono sì i primi educatori e il centro dell’educazione, ma nello stesso tempo ci sono anche tanti altri “attori” che devono giocare un ruolo importante: dai docenti all’interno della scuola agli allenatori all’interno delle palestre, a coloro che si occupano di intrattenimento e di gioco per i nostri ragazzi, come il settore dell’amusement”.

La seconda presenza che ha regalato alla FEEXPO un respiro istituzionale è stata quella dell’**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli**. La dottoressa **Elisabetta Poso**, a capo dell’Ufficio Apparecchi da Intrattenimento dell’ADM, in merito alla Fiera ha dichiarato che: “Mi incuriosisce molto vedere quali sono le offerte più recenti, più tecnologiche, più moderne che vengono presentate. L’idea che mi sono fatta è sicuramente quella di una grande vivacità del settore che secondo me sta vivendo un periodo di rinascita, di modernizzazione. Oltre a un tentativo, che io trovo apprezzabile, di riunirsi in reti, quindi di fare gruppo, di proporre delle cose interessanti su questo settore”.

Lo spazio convegni ha ospitato un talk con il **magistrato Donato Ceglie**, conoscitore degli aspetti giuridici e sociali del mondo del gaming e noto per essere stato spesso protagonista di processi al mondo dell’ecomafia e dell’abusivismo. “Ma perché non si dice con chiarezza la differenza tra gli apparecchi che prevedono vincite con denaro e quelli invece da mero intrattenimento? Questi di cui parliamo oggi sono due mondi completamente distanti. C’è una differenza abissale tra questi

due mondi, comma 7 e comma 6. Ma se non si fa un'analisi puntuale dell'uno e dell'altro rischio, si parte con il piede sbagliato. Conseguentemente viene il risk management, lo devi gestire il rischio per evitare che ti procuri danni”.

Insomma una terza edizione all'insegna della grande qualità sia a livello sociale sia istituzionale. “Desideriamo ringraziare il direttore generale Roberto Alesse, il direttore per i giochi Mario Lollobrigida e la dottoressa Poso, per aver accettato il nostro invito ad essere presenti attraverso uno stand dedicato – ha dichiarato **Alessandro Lama presidente Federamusement** – “La dottoressa Poso, presente in fiera, ha mostrato grande sensibilità e vicinanza alle problematiche del settore dell'amusement, rispondendo anche ad una serie di importanti quesiti. Vogliamo anche ringraziare il Moige, anch'esso presente con uno stand dedicato, per l'importante contributo fornito in tema di attenzione alle problematiche giovanili ed al supporto che può arrivare dal settore dell'amusement”.

Da ricordare anche gli interventi di **Elisa Benedetti, ricercatrice del CNR, Veronica Ungaro, dell'Università di Roma Tre, Gennaro Parlati, presidente di Sistema Gioco Italia – Confindustria.**

E sul successo di questa edizione è intervenuto anche **Luciano Patelli, presidente di Promoberg**, la società che gestisce la fiera di Bergamo: “Siamo felici per questa manifestazione, che è sempre in crescita. Una manifestazione che l'anno prossimo ci auguriamo di poter aumentare sia dal punto di vista degli espositori sia da quello degli spazi allocati”.

Insomma una terza edizione dove la qualità ha trovato riscontro nelle aziende presenti, nelle istituzioni, nelle associazioni, con il settore dell'amusement che guarda al futuro e ad una quarta edizione che già si prospetta come un successo annunciato.

FEEXPO 2025, al via la terza edizione della fiera più importante d'Italia dedicata all'intrattenimento

25 Febbraio 2025 11:40



Si è aperta questa mattina, con il taglio del nastro degli organizzatori, la [FEEXPO 2025](#), la **fiera più importante che si svolge in Italia dedicata all'intrattenimento**.

La terza edizione, organizzata come sempre dal **Consorzio FEE** (costituito da un gruppo di aziende leader nella produzione e installazione di giochi e parchi gioco) in collaborazione con **Promoberg** (da 40 anni tra le realtà più dinamiche del sistema fieristico nazionale), si svolgerà Fiera Bergamo da oggi **fino al 27 febbraio 2025**.

Il salone, unico nel suo genere, si caratterizza perché ha tra gli organizzatori gli stessi operatori dell'**Amusement**, autentici protagonisti del mercato. Con la **terza edizione**, **FEEXPO** punta a crescere ulteriormente ed a consolidarsi come evento di riferimento del settore.



Un altro plus è dato dal moderno **centro espositivo e congressuale**, collocato al centro sia di una delle macroregioni economicamente più importanti al mondo e sia dello scacchiere della mobilità, con le principali reti stradali e ferroviarie ad una manciata di chilometri e il confinante aeroporto BGY che la collega con oltre 140 destinazioni internazionali.

Oltre all'esposizione dei giochi tradizionali, l'edizione 2025 consentirà di compiere **un viaggio nel domani del divertimento**: realtà virtuali sempre più immersive, prototipi rivoluzionari, tecnologie all'avanguardia e attrazioni interattive innovative.

ac/AGIMEG

[Bergamo: ADM presente alla terza edizione di FEEXPO, fiera dedicata all'intrattenimento](#)

Bergamo: ADM presente alla terza edizione di FEEXPO, fiera dedicata all'intrattenimento

25 Febbraio 2025 12:31



Dal 25 al 27 febbraio la Fiera di Bergamo ospita la **terza edizione di FEEXPO**, la manifestazione internazionale nel settore del gioco da intrattenimento, con esperienze di realtà virtuale, tecnologie all'avanguardia e attrazioni interattive.

L'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli** partecipa con uno stand in cui saranno disponibili tutte le informazioni sulla normativa di riferimento e gli aggiornamenti di settore. ADM è presente allo stand GA 11. [cdn/AGIMEG](#)

FEEXPO, Affinita (Moige): “Importante impegnarsi per la formazione dei nostri ragazzi, ma anche per il loro divertimento. Quelli dell’amusement sono operatori consapevoli”

25 Febbraio 2025 14:32



dai nostri inviati – “E’ importante impegnarsi per la formazione dei nostri ragazzi ma anche per il loro divertimento”. A dirlo è **Antonio Affinità**, cofondatore del **Moige**, Movimento italiano genitori, intervenendo alla Fiera di Bergamo al convegno di apertura del **FEEXPO 2025, Family Entertainment Expo**, sul tema “Ruolo sociale economico e industriale del gioco da intrattenimento in Italia”.

“In questo momento ci sono sfide sempre più importanti che possiamo affrontare creando un **villaggio globale** nel quale siano coinvolti tutti gli ambiti in cui i giovani crescono e nei quali si relazionano non solo con i genitori ma anche con gli allenatori, i docenti e gli stessi operatori del divertimento. Mi piace dire che **i figli sono la prima infrastruttura del sistema Italia**. Bisogna quindi aiutarli a diventare uomini e donne liberi, sani e responsabili. E l’amusement non è solo divertimento ma anche **sicurezza e cultura**”.

Affinita ha voluto rivolgere un riconoscimento agli operatori dell’amusement definendoli “**operatori consapevoli** che dimostrano di non considerare i giovani solo dei consumatori”. “Vogliamo tutti che vivano momenti di socializzazione e di amicizia intorno a dei giochi che possano aiutarli a crescere. La realtà attuale, con la tecnologia che è presente dappertutto, deve sostenere questi sforzi e non ostacolarli inducendo, magari, a chiudersi nella propria

cameretta. E **l'amusement deve avere un ruolo anche formativo** in una logica di formazione integrale che passa anche attraverso il divertimento”.

In conclusione del suo intervento, Affinita ha fatto riferimento anche ai fenomeni che preoccupano molto gli educatori: “Bisogna fare emergere le **problematiche** che si manifestano in alcuni luoghi come il **bullismo** o la **violenza** di cui si parla sempre più spesso. Ed è proprio questo il ruolo degli educatori. All'ingresso di questa fiera c'è il nostro centro mobile, un furgone che gira per l'Italia con due psicologi che danno informazioni e suggerimenti su come combattere queste derive e tutelare i giovani”. gpm/AGIMEG

FEEXPO, Luca Biffi (Ats Bergamo): “Il gioco è essenziale per lo sviluppo dei giovani. Gamification può essere utile a indurre comportamenti di salute”

25 Febbraio 2025 14:36



dai nostri inviati – “Il gioco è essenziale per lo sviluppo dei giovani. La dimensione ludica è utile anche per passare contenuti educativi e di salute e, inoltre, aiuta a prevenire dei problemi”. Lo ha detto **Luca Biffi**, responsabile della Prevenzione dipendenze all’Ats di Bergamo nel convegno su “Ruolo sociale, economico e industriale del gioco da intrattenimento in Italia” che si è svolto in apertura del [Fee. Family entertainment expo. alla Fiera di Bergamo.](#)

“Abbiamo già sperimentato come la **gamification** può essere utile a indurre comportamenti di salute. Per esempio, l’importanza del movimento è tra le pratiche più importanti per una vita in salute. E ho visto qui che molti giochi vengono svolti proprio con il movimento. L’intrattenimento, inoltre, porta alla socializzazione e all’interscambio intergenerazionale”, ha aggiunto.

Biffi ha detto che nel suo lavoro sulla **prevenzione delle dipendenze** si impegna anche sulle fasce d’età più avanzata che vengono colpite dalla tentazione di chiudersi in una sala giochi e isolarsi. E bisogna tenere conto di questo rischio per tutti i soggetti fragili. Un uso eccessivo del gioco, ha aggiunto, può portare a sua volta alla dipendenza. E per questo va considerata la moderazione.

“Vedo anche un **rischio di contaminazione tra intrattenimento puro e il gioco con vincita in denaro**. Quindi, dobbiamo tutti mettere molta attenzione a questo aspetto. Il gioco sul telefonino come surrogato della baby sitter non è un uso corretto del gioco e prepara a un uso patologico anche da adulti”, ha sottolineato.

Biffi ha espresso un apprezzamento sulla **collaborazione tra il settore e il Moige** e gli altri agenti che intervengono nel lavoro di educazione, nonché sul coinvolgimento delle figure educative di riferimento. E, ha richiamato, come analogia, il suo lavoro negli anni passati con discoteche, locali d'intrattenimento giovanile e anche con chi propone gioco d'azzardo. “Sono sicuro” – ha concluso – “che si possa collaborare anche con questi ultimi per promuovere un'attività di tutela e di educazione dei giovani”. gpm/AGIMEG

[FEEXPO, Benedetti \(Cnr\): “Bisogna lavorare perché il gioco non crei nuove solitudini nei giovani”](#)

FEEXPO, Benedetti (Cnr): “Bisogna lavorare perché il gioco non crei nuove solitudini nei giovani”

25 Febbraio 2025 14:46



dai nostri inviati – Sul rapporto tra giovani e dipendenza da gioco o comportamenti a rischio, il **Cnr**, Consiglio nazionale delle ricerche, svolge da anni un’indagine annuale che viene condotta parallelamente in 35 Paesi europei. Ne ha parlato **Elisa Benedetti**, ricercatrice, nel corso del convegno di apertura del [FEEXPO](#), Family Entertainment Expo, inaugurato stamattina alla Fiera di Bergamo e che si concluderà giovedì 27 febbraio.

“In Italia conduciamo ogni anno uno studio nelle scuole superiori italiane” ha detto Benedetti “che viene condotto con le stesse modalità in 35 Paesi europei e si chiama **ESPAD**, European School Survey Project on Alcohol and other Drugs.

Con quest’indagine, analizziamo non solo l’uso di sostanze ma anche le dipendenze comportamentali, come il gioco d’azzardo e il gaming”. Nell’ultimo anno, ha giocato il **73%** dei giovani. Confrontando il dato con le precedenti rilevazioni, vediamo che l’età tende ad abbassarsi e sono in prevalenza **maschi**. “La preferenza dei ragazzi riguarda soprattutto i giochi d’azione e multiplayer mentre le ragazze si focalizzano soprattutto sui giochi d’avventura.

Secondo i ricercatori del Cnr, si gioca su smartphone, su console o computer; ma è prevalente il gioco nella propria camera. E questo riporta ai comportamenti a rischio che si riscontrano soprattutto con l’**isolamento sociale** e l’**aggressività**. I comportamenti a rischio/problematico riguardano il 17% dei giovani ma con una prevalenza tra i maschi: il triplo delle ragazze”.

Uno dei fattori che incide di più è il gioco **immersivo**, quello senza **interruzione**. E Benedetti ha mostrato un grafico secondo il quale nei giorni di scuola si gioca meno, com'è comprensibile, mentre quando i ragazzi non vanno a scuola il gioco assorbe la gran parte del loro tempo libero. Risulta alta la spesa per i **videogiochi**: anche 50 euro al mese, prelevati in genere dalle carte di pagamento dei genitori.

“Confrontandoci con il resto d'Europa” ha concluso “sappiamo che in **Italia** siamo leggermente sopra la media. Parliamo di sedicenni: il 24% dei sedicenni italiani ha un profilo problematico e soprattutto nei Paesi dove ci sono meno benefit sociali per le famiglie, cioè più difficoltà economiche, si arriva addirittura al 40% e oltre. Il **gioco d'azzardo** è sempre più diffuso e bisogna lavorare perché non costituisca motivo per creare nuove solitudini”.

gpm/AGIMEG

FEEXPO, Lama (Federamusement): “Il settore dell’amusement non è fatto solo di sale giochi, c’è una filiera di produttori, importatori e distributori. Assurdo vietare le ticket redemption ai minori di 18 anni”

25 Febbraio 2025 16:03



dai nostri inviati – “Il **settore dell’amusement** non è fatto solo di sale ma c’è una **filiera con tanti player**: produttori, importatori, distributori...”. Per **Alessandro Lama**, presidente di **Federamusement**, è difficile anche trovare una definizione di questo tipo di intrattenimento che sia comprensibile e che non crei confusione: quando si parla di sale giochi, la gente comune pensa alle slot machine.

Intervenendo al convegno di apertura di [FEEXPO](#), Family Entertainment Expo, sul tema “Ruolo sociale, economico e industriale del gioco da intrattenimento in Italia”, Lama ha sottolineato il ruolo sociale e socializzante delle sale di amusement: “Io non ho mai visto un bambino giocare da solo in una sala giochi. Gli stessi gestori non lo permetterebbero. E questo senza nemmeno che abbiano dovuto affrontare una **formazione specifica**. Formazione che, comunque, vorremmo organizzare e istituzionalizzare”.

“Qualcuno dice che siamo dei **carabinieri di quartiere**” ha aggiunto. “Certo è un po’ eccessivo ma effettivamente dobbiamo considerare un nostro ruolo di **attenzione al territorio**. Eppure noi sentiamo Amministrazioni locali che vorrebbero **vietare le ticket redemption ai minori di 18 anni**. Ma su che basi? Non si può liquidare la decisione dicendo che fanno male. Le **nostre macchine** certamente non hanno niente a che vedere con l’azzardo. Hanno piuttosto un **ruolo importante** per lo **sviluppo del territorio** sul piano anche **economico**, oltre che **sociale**“. gpm/AGIMEG

FEEXPO, Ungaro (UniRoma Tre): “Grazie ai focus group viene evidenziato che le sale vengono viste come luoghi di aggregazione”

25 Febbraio 2025 16:13



dai nostri inviati – Il primo studio sul fenomeno delle ticket redemption è stato presentato questa mattina nel corso del convegno di apertura del **FEEXPO**, [Family Entertainment Expo](#) in corso alla Fiera di Bergamo, da **Veronica Ungaro**, dell'Università di Roma Tre.

“La prima cosa che abbiamo verificato è stata l’assenza di una letteratura scientifica, di rilevazioni sul campo e indagini approfondite” ha esordito “e quindi abbiamo iniziato con delle rilevazioni all’interno delle sale per **famiglia**, studiando il comportamento dei ragazzi ma anche degli accompagnatori, come genitori o nonni”. “Con sei focus group abbiamo visto che le sale vengono viste come luoghi di **aggregazione** e che i giovani ci vanno in genere con educatori o con amici”.

Secondo la ricerca di **Roma Tre**, i ragazzi più grandi sono meno interessati ai ticket che, invece, suscitano l’interesse dei più piccoli. Tra i **genitori**, alcuni sono più allertati, considerandoli uno strumento che avvicina al gioco d’azzardo, ma molti li considerano come una raccolta punti che consente di ottenere un premio. Dalle interviste a un campione di mille intervistati è risultato ricavato che i ragazzi considerano le sale giochi un punto di aggregazione e socializzazione. Conoscono le redemption ma non sono interessati e a volte non raccolgono nemmeno i ticket o li regalano. E, in ogni caso, non li considerano affini al gioco d’azzardo né li assimilano alle scommesse o alle schedine.

“Le caratteristiche personali dei giocatori” ha aggiunto “incidono sulla possibilità di avvicinarsi al gioco d’azzardo, come evidenziato in letteratura”. “Abbiamo fatto poi un’indagine locale che ci ha permesso di suddividere i gruppi, in particolare **maschi** e **femmine**, e abbiamo

ottenuto dei risultati interessanti che possono essere anche presi in considerazione come possibili implicazioni manageriali per le sale gioco e famiglia. Nelle femmine si sono rilevati maggiori valori di altruismo e un atteggiamento più negativo verso il gioco d'azzardo, mentre nei maschi abbiamo un valore più di egoismo e una maggiore propensione al rischio e al gioco”.

Secondo Ungaro, una sala giochi etica e sostenibile dovrebbe tenere in considerazione i **fattori protettivi**: la **solidarietà** (come per esempio devolvere i ticket a favore di buone cause) e lo sviluppo della **capacità di autocontrollo**. gpm/AGIMEG

FEEXPO, Parlati (Sistema gioco Italia): “Il nostro settore colpito da un pregiudizio pesante, importante risaltare il ruolo svolto dagli operatori”

25 Febbraio 2025 17:50



dai nostri inviati – Al convegno su “Ruolo sociale economico e industriale del gioco da intrattenimento in Italia”, che si è tenuto questa mattina alla Fiera di Bergamo, in occasione del [FEEXPO](#), Family Entertainment Expo, è intervenuto anche il presidente di **Sistema gioco Italia**, **Gennaro Parlati**, il quale ha esordito rispondendo a una domanda del moderatore: “Nessun settore riesce ad avere un confronto sano ed equilibrato. Il nostro, poi, è colpito da un **pregiudizio molto pesante**. E la responsabilità principale, lo dico subito, è nostra.

Abbiamo **peccato in comunicazione**. E iniziare questa fiera con un dibattito sull’aspetto sociale è importante. Perché si dimentica il **ruolo che gli operatori del settore** hanno per il settore”. Per chiarire, poi, quanta necessità ci sia di comunicare per far conoscere questo comparto economico, ha rievocato un episodio risalente a circa 20 anni fa: “Mi trovavo a una riunione con i Monopoli e allora nessuno conosceva né la rete né la filiera del settore. Forse pensavano tutti che questi giochi nascessero sugli alberi... Gli operatori possono avere un **potere anche in termini di tutela del consumatore**. E questo potrà dare il giusto peso al settore dell’amusement nella società”. gpm/AGIMEG

[FEEXPO, intervista ad Elisabetta Poso \(ADM\): dagli organismi di certificazione al QR code, dai nulla osta alla targa prova, dal valore dei premi agli aspetti sociali del settore dell'amusement](#)

FEEXPO, intervista ad Elisabetta Poso (ADM): dagli organismi di certificazione al QR code, dai nulla osta alla targa prova, dal valore dei premi agli aspetti sociali del settore dell'amusement

25 Febbraio 2025 22:16



Nella prima giornata della terza edizione della [FEEXPO](#), la grande fiera dedicata agli apparecchi senza vincite in denaro, seguitissimo è stato l'intervento di **Elisabetta Poso**, a capo della **direzione Apparecchi da Intrattenimento dell'Agencia delle Dogane e dei Monopoli**. La Poso ha risposto, durante l'intervista pubblica con il direttore di Agimeg Fabio Felici, ad alcune importanti domande sui temi più caldi del settore dell'amusement.

Come valuta la richiesta di organizzare periodicamente un incontro tra organismi di verifica – ufficio preposto di ADM e importatori/produttori per smarcare criticità nell'interpretazione delle norme tecniche per la certificazione degli apparecchi comma 7

Sicuramente la comunicazione con gli operatori della filiera è fondamentale. Tant'è che negli ultimi anni siamo parte del tavolo degli Stati generali dell'Amusement, con il quale organizziamo periodicamente degli incontri in cui ci confrontiamo sulle eventuali criticità che possono derivare dall'applicazione della normativa sul territorio o altre situazioni contingenti che si possono venire a creare.

Quindi siamo sempre in contatto con le associazioni di categoria. Per quanto riguarda gli organismi di certificazione, il nostro ufficio controlli è preposto proprio al colloquio con queste

realtà ed emana le linee guida di certificazione che rappresentano appunto un po' una guida sugli aspetti principali che devono essere sottoposti a verifica tecnica. Rimane comunque sempre l'autonomia tecnica da parte degli organismi di verifica, che appunto sono soggetti a certificazioni internazionali e quindi operano attraverso delle metodologie universalmente riconosciute per quanto riguarda l'attività di controllo.

Per il settore dell'amusement sarebbe importante ampliare gli organismi di certificazione per la categoria apparecchi comma 7 (ad oggi sono 4, ma non hanno obbligo di prendere in carico pratiche di certificazione e quindi le aziende produttrici/importatrici affrontano lentezze e ritardi nelle certificazioni)

L'Agenzia non ha dei limiti nella possibilità di certificare un numero di operatori. Anzi, noi auspichiamo assolutamente che si allarghi quanto più possibile la schiera degli organismi di verifica che stipulano la convenzione con l'Agenzia. Tra l'altro possono aderire in qualunque momento, non ci sono nemmeno delle scadenze temporali. In qualunque momento possono aderire alle convenzioni e, rispettando appunto i requisiti che vengono fissati dall'Agenzia, possono entrare in questo settore della certificazione degli apparecchi. Ovviamente non possiamo imporre a nessuno di stipulare le convenzioni e di certificare gli apparecchi in questione ma siamo aperti ad ampliare quanto più possibile numero degli organismi.

Con la Circolare n. 19 del 31 agosto 2023 si procedeva alla dematerializzazione dei titoli autorizzatori per gli apparecchi comma 7, avviando un periodo transitorio dove gli operatori erano obbligati ad apporre sull'apparecchio in modo da renderlo ben visibile sia i titoli autorizzatori (NOD e NOE) stampati in carta semplice, sia l'etichetta recante il QR-Code. E' possibile procedere con la chiusura del periodo transitorio in modo di avere solo l'obbligo dell'esposizione dell'etichetta recante il Qr code?

E' stato avviato prima per i comma 7 e dallo scorso anno è stato avviato anche per gli apparecchi con vincita in denaro. Quindi abbiamo sfruttato l'esperienza maturata nel settore dei comma 7 per poterla poi estendere anche al settore dei comma 6. Nel periodo di sperimentazione abbiamo richiesto agli operatori di applicare sugli apparecchi sia il nullaosta cartaceo sia l'etichetta con il solo QR Code, ma solo per la fase sperimentale.

E tutto sommato non sono emerse particolari criticità. Anzi abbiamo ricevuto una serie di feedback positivi dalla filiera. Stiamo quindi valutando la chiusura del periodo sperimentale, speriamo a breve, per poter lasciare appunto applicata soltanto l'etichetta QR Code. Tra l'altro, oltre alle dimensioni e altri vantaggi, tra cui appunto quello di non doversi recare presso i nostri uffici per una consegna fisica dei provvedimenti dato che viene tutto inviato attraverso strumenti di comunicazione digitali, consente anche un aggiornamento tempestivo di questi titoli autorizzatori, visto che questi sono disponibili direttamente nella banca dati dell'Agenzia. Stiamo valutando semplicemente la data dalla quale poi partiremo con la sola posizione del QR Code.

Sarà possibile velocizzare i tempi di ADM per l'emissione del Nulla Osta a partire dalla definitiva verifica tecnica del campione da parte degli organismi di verifica spesso sono molto lunghi.

A quello che ci risulta, nella quasi totalità dei casi i tempi strettamente legati all'attività dell'Agenzia, quindi dal ricevimento dell'esito verifica all'emissione del certificato di esito

positivo, passano tra i 2 e i 7 giorni, non di più. Quindi direi che sono dei tempi ragionevoli, considerato che i tempi del procedimento sono 60 giorni. Se ci sono dei casi particolari, probabilmente riguardano qualche situazione più complessa che magari richiede una istruttoria più approfondita. Sono dei casi eccezionali che non rientrano nella normalità. Noi chiaramente ce la mettiamo tutta, almeno per quelli che non hanno alcun problema, per emettere i certificati nell'arco appunto di un paio di giorni.

E' possibile ripensare alla targa prova per testare i giochi sotto la responsabilità dell'importatore/produttore o gestore per evitare gli alti costi di omologa

Per quel che riguarda la targa prova, in effetti non è stata mai applicata nel settore degli apparecchi senza vincita in denaro. C'è stata in passato un'esperienza per gli apparecchi con vincita in denaro in cui veniva fatta una sorta di targa prova, ma sempre sulla base di una certificazione un po' più ristretta sui principali elementi di funzionamento degli apparecchi. E comunque avevano dei costi. Quindi, un vero risparmio economico sulla targa prova non c'è mai stato. Quello che invece l'Agenzia ha fatto negli ultimi anni rispetto appunto ai tentativi di semplificazione è stato evitare l'omologa per tutta una serie di apparecchi elettromeccanici che sono stati inseriti nella categoria degli AEE. E questa è stata una iniziativa che ha consentito di non omologare una serie di apparecchi. Quindi anche con dei risparmi economici per gli operatori.

E' possibile ragionare (in attesa di modifiche al TULPS) di allineare il "principio" del valore massimo dei premi a 20 volte il costo della giocata così come indicato per il 110 Comma 7a, anche al valore dei premi del comma 7cbis?, in maniera tale da evitare anche "distorsioni" in tema di premi?

Questa richiesta ci è già pervenuta da qualche associazione di categoria e noi la stiamo valutando con interesse. Dare un parametro un po' più definito rispetto al valore dei premi è sicuramente una cosa migliorativa rispetto alla situazione attuale. Ovviamente per fare questo dobbiamo modificare quelle che sono le regole tecniche. E questa è una valutazione che dovremmo fare ma che non è così semplice da attuare. Anche lì serve comunque una procedura un po' articolata di definizione di questi requisiti.

Che consiglio darebbe al settore per affrontare il nuovo mercato che si va delineando?

Mi trovo ad affrontare più aspetti del settore degli apparecchi, quindi sia quelli legati al mondo degli apparecchi senza vincita in denaro sia quelli con vincita in denaro e mi confronto con i colleghi che si occupano del settore dell'online. Mi sento di dire che uno dei principali punti di forza del settore fisico sta proprio nella funzione degli operatori che prevede una interazione con i fruitori del servizio. Cosa che non avviene spesso, anzi quasi mai, nel gioco online. Quindi questo è il vero punto di forza su cui agli operatori conviene lavorare, a mio parere. Si dovrebbe cioè creare una responsabilizzazione, una qualificazione all'interno delle sale da parte degli operatori. Secondo me può essere la chiave di volta, perché il sistema ne guadagnerebbe sicuramente in reputazione, in comunicazione e quindi, secondo me, questo porterebbe un beneficio a tutta la filiera.

Che impressione ha avuto, come primo impatto, di questa fiera?

Mi incuriosisce molto vedere quali sono le offerte più recenti, più tecnologiche, più moderne che vengono presentate. L'idea che mi sono fatta è sicuramente quella di una grande vivacità del settore che secondo me sta vivendo un periodo di rinascita, di modernizzazione. Oltre a un tentativo, che io trovo apprezzabile, di riunirsi in reti, quindi di fare gruppo, di proporre delle cose interessanti su questo settore.

Cosa pensa delle iniziative sociali del settore, come la collaborazione con il Moige e dell'idea che l'educazione dei ragazzi che può avvenire anche tramite questo tipo di offerta?

Io trovo che sia un'iniziativa veramente apprezzabile, molto interessante proprio nell'ottica di evitare l'isolamento delle persone dei giocatori e a maggior ragione dei minori, che sono, diciamo, i fruitori principali dei giochi senza vincita in denaro. Inoltre, tutte le reti familiari possono fruire di questa forma di intrattenimento. Ritengo quindi che sia un'iniziativa veramente apprezzabile come quelle legate agli studi di tipo scientifico che si stanno applicando anche a questo settore, che forse era tra quelli meno studiati a livello di statistiche e di dati disponibili. gpm/AGIMEG

FEEXPO, Affinita (MOIGE): “Il settore dell’amusement può recitare un ruolo importante nell’educazione e nella socializzazione dei ragazzi”. Il video

26 Febbraio 2025 12:20



dai nostri inviati – A dare lustro alla terza edizione della [FEEXPO](#), la fiera dedicata agli all’amusement – gli apparecchi da intrattenimento senza vincite in denaro -, è la presenza del **Moige**. Il consorzio FEE ha annunciato una collaborazione con il Moige sulle principali tematiche riguardanti i ragazzi, come socializzazione e contrasto al bullismo. Agimeg ne ha parlato con **Antonio Affinita, direttore generale e cofondatore**.

L’unità mobile del Moige, presente qui in fiera, è un mezzo che vi permette di portare il vostro messaggio in tutta Italia

Sì e lo facciamo andando nelle scuole e nelle piazze di tutta Italia parlando di bullismo, cyberbullismo e l’uso corretto delle tecnologie per aiutare sia i minori sia i genitori in questa sfida così importante che è quella del digitale. Siamo lieti di essere presenti anche al FEEXPO, in quanto riteniamo che tutto il mondo dell’amusement debba essere collaboratore della sfida educativa che oggi vivono i genitori per la tutela dei nostri ragazzi. Siamo lieti di dare anche la nostra disponibilità agli operatori.

In un tuo intervento hai dichiarato: “L’amusement può rientrare nella logica di quella che è l’educazione dei ragazzi, per farli uscire dall’isolamento e fargli capire che il gioco è anche, e può essere anche solo, divertimento”

Sì perché oggi la sfida è sempre di più quella di un’educazione dove il “villaggio educativo” ha un aspetto centrale. Oggi l’educazione non può essere relegata solo ai genitori, che sono sì i primi educatori e il centro dell’educazione, ma nello stesso tempo ci sono anche tanti altri “attori” che devono giocare un ruolo importante: dai docenti all’interno della scuola agli

allenatori all'interno delle palestre, a coloro che si occupano di intrattenimento e di gioco per i nostri ragazzi, come il settore dell'amusement. Tutti possono e devono giocare un ruolo importante. Non esiste ambito della vita dei minori che non può essere considerato anche educativo. E' centrale quindi che ogni momento della vita dei ragazzi sia sempre tutelato, garantito e consapevole che chi opera con i bambini e ragazzi sta svolgendo un ruolo educativo.

Che impatto hai avuto in questa tua prima presenza alla FEEXPO?

Molto positivo. Sia sotto l'aspetto innovativo dei prodotti che sono stati presentati sia nella sensibilità e l'attenzione che ho notato da parte delle associazioni e degli operatori, coscienti che anche loro devono far parte del villaggio educativo.



gpm/AGIMEG

[FEEXPO, Ceglie \(magistrato\): “Il legislatore dovrebbe fare un distinguo tra apparecchi con vincite in denaro e puro intrattenimento”](#)

FEEXPO, Ceglie (magistrato): “Il legislatore dovrebbe fare un distinguo tra apparecchi con vincite in denaro e puro intrattenimento”

27 Febbraio 2025 12:32



dai nostri inviati – Nella seconda giornata della [FEEXPO](#), che si sta svolgendo alla Fiera di Bergamo, lo spazio convegni ha ospitato un talk con il magistrato **Donato Ceglie**, conoscitore degli aspetti giuridici e sociali del mondo del gaming e noto per essere stato spesso protagonista di processi al mondo dell'ecomafia e dell'abusivismo. A intervistarlo, sul palco, il direttore di Agimeg, Fabio Felici.

Il titolo dell'appuntamento di oggi è “Il grande rischio”. Si tratta di un rischio legale, economico, sociale derivante dalla confluenza del settore degli apparecchi con vincite in denaro con quello dell'amusement. Ne parliamo con il dottor Donato Ceglie, magistrato che già lo scorso anno, nella seconda edizione della Feexpo, aveva portato un contributo importante. A distanza di 12 mesi, crede che sia cambiato qualcosa in merito all'accostamento dei due mondi, quello dell'amusement e quello delle vincite in denaro?

*Questi sono temi delicatissimi, sia dal punto di vista giuridico normativo interpretativo, dal punto di vista imprenditoriale e esistenziale. Dopo 12 mesi non è cambiato niente. **Non mi sembra ci siano state novità normative, legislative o giurisprudenziali.** Viviamo da anni in un grande rischio esistenziale di confusione mentale, però questo è un altro argomento. Veniamo al rischio che ci riguarda qui oggi. Certo che c'è un rischio, laddove non c'è chiarezza legislativa e non solo legislazione primaria.*

*Ma perché non si dice con chiarezza la **differenza** tra gli apparecchi che prevedono vincite con denaro e quelli invece da mero intrattenimento?*

*Per i cittadini è evidente che il mero intrattenimento è qualcosa di profondamente differente rispetto al gioco che prevede vincite in denaro. Il tema è quello. E' là che ci dovremmo confrontare sui **rischi**.*

*Per fare un paragone: non tutti gli italiani sanno che il maggior numero di morti che statisticamente si verificano nel nostro Paese sono da infortuni domestici. Il **tema del rischio** dovrebbe essere un argomento da studiare in tutte le scuole e in tutte le università.*

Non esiste aspetto della vita degli esseri umani che non abbia rischi. Pensare che il rischio non esista, significa creare le premesse perché quel rischio crei danni. Quindi il tema dell'analisi del rischio è fondamentale.

*Questi di cui parliamo oggi sono due mondi completamente distanti. C'è una differenza abissale tra questi due mondi, **comma 7 e comma 6**. Ma se non si fa un'analisi puntuale dell'uno e dell'altro rischio, si parte con il piede sbagliato. Conseguentemente viene il risk management, lo devi gestire il rischio per evitare che ti procuri danni.*

Parlando del rischio, qualcuno avrebbe dato risposte diverse da quella che è la realtà. Più volte hai detto che manca al settore una comunicazione positiva, più di dettaglio di quello che è realmente il comparto. E questo è uno dei mali che si portano dietro.

*Questa era la mia convinzione fino all'altro ieri. In questa fiera però ho visto che molto opportunamente avete richiamato non soltanto il tema della famiglia, ma avete chiamato in campo questo soggetto che io stimo molto, il **Moige**. Il movimento dei genitori può diventare un attore, un protagonista che può procedere al vostro fianco in un'attività di verifica, arrivando addirittura alla possibilità di applicare una sorta di bollino verde, che equivale a no risk.*

*Siamo partiti dal rischio, ma facendo un'analisi più approfondita e pensando a quali possono essere i protagonisti che studiano il rischio e che tendo a ridurlo il più possibile, rettifico la mia affermazione dell'anno scorso in tema di comunicazione. Questa è buona comunicazione. Questa è **comunicazione positiva**.*

Hai sottolineato questo accordo di collaborazione con il Moige che è un punto di riferimento per portare il messaggio contro il bullismo e per far crescere la socializzazione. E, secondo il direttore del Moige, [Affinita](#), l'amusement può diventare un punto di riferimento per l'educazione e la socializzazione dei ragazzi.

*Ben venga chiunque voglia dare una mano verso questo tipo di direttrice, però in questo caso i protagonisti sono gli **imprenditori**.*

*L'articolo 41 della Costituzione parla di **attività imprenditoriale libera** che però deve svolgersi ed esercitare nel rispetto della salute, della dignità umana e dell'interesse sociale.*

Il senso di responsabilità deve caratterizzare l'operato di tutti, ma soprattutto di chi si rivolge al pubblico. Qui si fa un'operazione dalla portata sociale e istituzionale, perché quando ci si rivolge a migliaia di persone giovani, meno giovani, famiglie, genitori, si fa un'operazione

sociale, politica ed istituzionale. Il **senso di responsabilità** deve caratterizzare l'operato di tutti, di tutti cittadini, imprenditori, rappresentanti dello Stato, ognuno nell'ambito delle proprie attribuzioni e competenze.

In un quadro di sinergia sarebbe importante fare tavoli di **confronto**, affrontare i temi, confrontarsi anche in maniera accesa, se c'è bisogno. Ma guai se ognuno se ne va per i fatti propri come se si fosse depositari della verità assoluta, lasciando zone buie.

Tu hai detto che "il settore dell'amusement è una Ferrari che viene però trattata come un trattore".

Sì, l'ho detto l'anno scorso, perché mi sembrava proprio un freno a mano tirato all'inverosimile rispetto alle potenzialità del vostro lavoro.

Ma quest'anno questo freno a mano mi sembra un po' meno tirato. E' come se piano piano ci si stesse scrollando di dosso una sorta di **difficoltà relazionale**.

Mi ha fatto molto piacere una **qualificata presenza istituzionale**. A me fa piacere quando le istituzioni sono presenti con il mondo della produzione, dell'accoglienza. Ben venga questo dialogo permanente con le istituzioni.

Ho ascoltato anche io ieri l'intervento della **dirigente dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli** e mi è piaciuto in particolare l'approccio di grande serietà e disponibilità all'ascolto e al dialogo. Il cittadino deve vedere nelle pubbliche amministrazioni un amico, non un nemico, come a volte purtroppo in qualche caso succede.

"La cultura del gioco", di Francesco Toniolo e "Governare le fragilità", di Bernardo Giorgio Mattarella sono due libri importanti che hanno suscitato in me grande curiosità. Ci sono dei passaggi che vuoi sottolineare.

Nel libro del professor Toniolo, **Game Culture: i luoghi non comuni del videogiochi**, ci sono due aspetti che mi hanno colpito. Prima di tutto i numeri.

Il tema del game riguarda 2 miliardi di persone al mondo che dedicano parte della loro vita al tema del game. Un passaggio mi ha fatto riflettere moltissimo, vale a dire quello nel quale il professore sottolinea un aspetto: **"I videogiochi possono salvare la vita"**.

Pensate, si parla di salvare vite umane. E poi provando a collegare quello che sto dicendo al mondo dei giochi, al **mondo dell'intrattenimento**, vediamo se questa analogia può davvero può salvare delle vite.

L'ha sperimentato personalmente John Donley, un giovane giornalista scozzese che qualche anno fa ha attraversato un periodo molto cupo della sua vita. I videogiochi che amava lo hanno aiutato a guardare al futuro perché al loro interno ha trovato storie che rispecchiavano le sue emozioni.

Ciò significa che questo mondo, se ben gestito, può avere una **fortissima valenza sociale**. Può avere un grandissimo significato, oltre che di crescita culturale proprio di prevenzione sociale, oltre che di miglioramento della qualità della vita.

*Bisogna anche dire che una volta si era un po' più temprati. Oggi, anche se apparentemente si ha tutto, c'è in realtà una forte fragilità esistenziale. Bene, governiamole queste **fragilità**. E torno al risk assessment e al risk management. Quali sono le fragilità?*

*Ad esempio, il cellulare. Bisognerebbe passare meno tempo con gli occhi puntati sullo smartphone e uscire di più. Questa è una fragilità tremenda. Parliamo della **sindrome di "Hikikomori"**. Il cellulare in questo caso aliena le persone, le chiude in casa e diventa primaria fonte di vita, tutto il mondo ruota intorno ad esso. Allora, la scommessa qua è tra vita e non vita. Il libro "**Governare le fragilità**" aiuta molto perché ci fa capire quanto siamo importanti da questo punto di vista per prevenire e per curare. gpm/AGIMEG*

FEEXPO, Patelli (pres. Promoberg): “Con il Consorzio FEE una collaborazione proficua che dura da anni e grazie alla quale, per il prossimo anno, puntiamo ad ampliare ulteriormente la fiera”

27 Febbraio 2025 15:55



dai nostri inviati – Terza giornata per la **FEEXPO**, la più importante fiera dedicata all'amusement, gioco senza vincite in denaro. Grande affluenza per questa edizione dell'evento, tante le imprese presenti alla Fiera di Bergamo, gestita dalla **Promoberg**. Il presidente **Luciano Patelli** ha rilasciato un'intervista esclusiva al direttore di Agimeg Fabio Felici.

Numeri importanti, grande affluenza, soddisfazione di imprese e visitatori. La FEEXPO è diventata ormai un punto di riferimento a Bergamo.

Siamo felici per questa manifestazione, che è sempre in crescita. Una manifestazione che l'anno prossimo ci auguriamo di poter aumentare sia dal punto di vista degli espositori sia da quello degli spazi allocati.

Presente anche lo stand dell'[Agenzia delle Dogane e dei Monopoli](#). Questo vuol dire che la qualità di questa fiera è davvero importante.

Sì, la qualità è importante. Ma soprattutto credo che le istituzioni debbano capire un punto rilevante: questa fiera, a differenza di altre, è puramente ludica, con giochi che raggruppano le famiglie, dove non ci sono vincite in denaro.

Il matrimonio tra Consorzio FEE e Promoberg continuerà anche nei prossimi anni?

Assolutamente sì. Abbiamo un ottimo rapporto. Si tratta di un lavoro che stiamo portando avanti da anni e che pensiamo possa proseguire nel futuro, riempiendo anche il secondo padiglione e avendo una rappresentanza molto più forte delle aziende.

Promoberg sta facendo un lavoro importante in tema di eventi. Quali sono i programmi per questo 2025?

Nel 2025 abbiamo novità importanti, come ad esempio delle fiere sul beauty. Nel 2026 avremo una fiera sulla cartolibreria, che sicuramente rilancerà un settore che attira molto interesse. Ma le novità più rilevanti riguarderanno le fiere di settore B2B verticali che sono la vera anima di Promoberg.

FEEXPO, Media e gioco: un settore che coniuga in maniera perfetta tecnologia e divertimento e che merita una dignità giornalistica

28 Febbraio 2025 11:25



Del difficile rapporto fra il mondo del gioco e i media si è parlato ieri alla Fiera di Bergamo, nella giornata conclusiva della [FEEXPO](#), l'esposizione dell'amusement, i giochi senza vincita in denaro. Sul palco, il direttore di Agimeg, Fabio Felici, con Gianluca Moresco, giornalista di Repubblica e Giampiero Moncada, giornalista che si occupa di gaming.

Per i due giornalisti ospiti, la manifestazione mette in luce un **settore economico** che si conosce poco e che ha sicuramente assunto nel corso degli anni dignità di vera e propria industria. Moresco ha richiamato i ricordi d'infanzia, quando si parlava dei "dindolò", con un termine gergale che ne sottolineava l'aspetto ingenuo e anche un po' effimero, per confrontarlo con le proposte odierne, dove domina l'**innovazione tecnologica**.

"Questo è un settore" ha detto "capace di portare le persone a un [intrattenimento](#) che va dagli spazi aperti, con gli scivoli in plastica, a quelli classici dei biliardini e dei flipper fino a strumenti come la **realtà virtuale** che lasciano senza parole. Questi imprenditori hanno avuto la capacità di **far crescere l'immagine del loro contesto ludico** in un modo che nessuno avrebbe immaginato".

Moncada ha sottolineato che "l'**aspetto tecnologico** coinvolge anche nuove forze imprenditoriali, con start up che nascono un po' in tutta Italia spesso create da giovani

imprenditori. E hanno il merito soprattutto di coniugare l'innovazione più sofisticata con la semplicità dei giochi tradizionali”.

Moresco ha poi risposto a una sollecitazione sul **problema che vive l'amusement**, ovvero la sovrapposizione, nell'immaginario collettivo, tra giochi di puro divertimento e quelli finalizzati alle vincite in denaro.

“Tutto nasce dalla normativa che nel 2004 ha trasformato i videopoker, nati nei sottoscala dei bar, nelle slot legali. In quel momento, 21 anni fa non si è calcolato che mentre si faceva questo **passaggio** si finiva per travolgere a tutti gli effetti un **settore industriale come quello dell'intrattenimento puro** che invece aveva un approccio puramente ludico. Un divertimento per generazioni che andavano da 2-3 anni fino al divertimento classico degli adolescenti o anche di più.

Oggi pochissimi sanno che siamo in una situazione così paradossale per cui una slot, che è individuata come elemento simbolico della ludopatia, dal punto di vista normativo viene affiancata quasi al **biliardino del bar**”.

Moncada ha fatto riferimento, invece, alla **difficoltà dei giornalisti di comunicare correttamente il mondo del gioco** perché si tratta di un mondo complesso, tanto il gambling quanto l'amusement, e perché le imprese editoriali non consentono di verificare e approfondire le informazioni perché spesso impongono ai redattori di scrivere tante notizie in poco tempo”.

Al'incontro è intervenuto anche **Tiziano Tredese, presidente del consorzio Fee**, che ha sottolineato come la una normativa del settore sia complessa e, a suo parere, ingiustificata per **attività ludiche** che in tutto il mondo vengono svolte senza alcuna difficoltà burocratica proprio perché prive di rischi.

A conferma di come il gioco riesca a unire **tecnologia e realtà**, nel corso dell'incontro è stato presentato un gioco con il quale, utilizzando anche un semplice smartphone, i giocatori entrano in un vero e proprio **videogame**. Per accumulare punti, è necessario svolgere delle attività di tipo ginnico.

Il software, per il quale non serve scaricare un programma perché si interagisce tramite una pagina web, è stato presentato dall'italiano che lo ha realizzato, **Riccardo Cangini, con la sua GymGamNet**. gpm/AGIMEG