Senato della Repubblica
Roma, 19 gennaio 2026

Conferenza stampa FEEXPO

la Repubblica

Amusement, uno strumento importante per la lotta all'isolamento giovanile a favore della socialità: dal Senato il conto alla rovescia per FEEXPO

Istituzioni e operatori tracciano il futuro dell'intrattenimento

Il settore dell'amusement protagonista a Roma in una cornice di grande prestigio. Si è infatti tenuta presso la Sala Caduti di Nassirya del Senato della Repubblica la conferenza stampa "Amusement: strumento di aggregazione sociale. Dal puro divertimento alla relazione, oltre l'isolamento digitale".

L'appuntamento ha rappresentato, in particolare, un momento preparatorio e di avvicinamento al convegno del 25 febbraio alla Fiera FEEXPO di Bergamo (dal 24 al 26 febbraio). L'evento, che ha visto protagonisti i maggiori rappresentati ed istituzioni dell'industria del puro intrattenimento in Italia, ha analizzato il ruolo che il settore dell'intrattenimento ludico può svolgere nella lotta all'isolamento sociale, favorendo la socialità tramite giochi e attività ricreative.

Un momento di confronto politico ma anche con un forte valore sociale. Al Senato è infatti stato presentato anche SAFE PLAY, un protocollo etico-formativo e di certificazione che riconosce le sale giochi per famiglie come ambienti sicuri, attenti al benessere dei minori e alla qualità delle relazioni.

Ad aprire i lavori è stata Elisabetta Poso, Direttrice dell'Ufficio Apparecchi da Intrattenimento dell'Agenzia delle Dogane e Monopoli (ADM): "Gli apparecchi senza vincite in denaro sono una valida alternativa di intrattenimento per i giovani, allo stesso tempo siamo al lavoro per aumentare i divieti di accesso a luoghi di gioco con vincita in denaro al pari del il gioco online – le sue parole – La nostra prima preoccupazione è che gli operatori del settore degli apparecchi abbiano le opportune omologazioni, dal momento che sono previste regole stringenti".

"Siamo tra i primi al mondo a offrire una scelta di giochi affidabili. Non solo per il tipo di attrezzature ma anche perché le sale sono presidiate. Molte di queste strutture sono a conduzione familiare, con una particolare attenzione alla tutela dei minori e alla promozione di un intrattenimento responsabile. Queste sale rappresentano un luogo sicuro dove i giovani possono divertirsi e sfogare le proprie energie, soprattutto in un'epoca in cui gli spazi all'aperto e i campetti sportivi sono sempre meno disponibili", ha invece detto Tiziano Tredese, Presidente del Consorzio FEE.

Per Alessandro Lama, Presidente Federamusement Confesercenti: "Noi dobbiamo dare le soluzioni comprendendo quali sono i disagi dei ragazzi che vengono nei nostri locali. La nostra necessità di proteggere non solo i nostri figli ma anche i figli dei nostri clienti è diventata sempre più pressante. Quando entriamo in una sala, non finanziamo il gioco ma investiamo in spazi fisici per facilitare le relazioni sociali. E abbiamo una grande responsabilità per la quale dobbiamo sempre più proteggere i nostri giovani".

A fargli eco Luca Massaccesi, presidente dell'Osservatorio nazionale bullismo e disagio giovanile ed ex campione olimpico: "I ragazzi devono trovare non solo un ambiente accogliente ma soprattutto stimolante. Sono passati da Facebook ad altri social perché hanno bisogno di stimoli più vivaci. Dobbiamo creare un luogo in cui ci si senta come a casa. La sala giochi deve essere un luogo facilmente riconoscibile dal genitore che accompagna i ragazzi".
Presente anche Annalisa Minetti, testimonial per l'inclusione, cantautrice e atleta paralimpica: "I ragazzi di oggi hanno spesso delle difficoltà enormi nel riconoscere qualcosa di pericoloso e finiscono in una condizione di disagio che non riescono nemmeno a comunicare. Le sale giochi sono luoghi protetti e sicuri dove poter trascorrere del tempo e divertirsi in modo sano".
"FEEXPO è una manifestazione dedicata agli addetti ai lavori, ma dietro a questa fiera ci sono tanti posti di lavoro, tante maestranze che fanno grande questo settore in Italia e nel mondo. La grande novità per questa edizione sarà il raddoppio, lavoreremo su due padiglioni completamente occupati, perché negli anni questo appuntamento non è più solo italiano ma anche internazionale", l'intervento di Davide Lenarduzzi, amministratore delegato della Fiera di Bergamo che ospiterà l'evento dal 24 al 26 febbraio.
A margine della conferenza, le parole anche di Marco Raganini, presidente di ANBI – Associazione Nazionale Bowling: "Oggi i bowling si sono evoluti in veri e propri Family Entertainment Center, luoghi frequentati da giovani, famiglie e bambini fin dalla tenera età. Safe Play è un progetto fondamentale perché punta a tutelare i giovani dai problemi legati al cyberbullismo e ai rischi connessi all'uso dei social e di internet".
Con lui Vanni Ferro, presidente New Asgi Italia: "Con ADM si sta cercando una strada per liberalizzare le macchine sicure, pensate per le famiglie e per i giovani, che non prevedono vincite in denaro. Noi lavoriamo con le famiglie. Il vero problema dei giovani oggi non è tanto il gioco con vincite in denaro, quanto l'online".
"L'operatore di oggi non è più quello di una volta. Ha una grande responsabilità, perché gestisce un bacino d'utenza che va dai bambini più piccoli fino agli adulti. Servono formazione e strumenti per arginare il disagio giovane", ha infine detto Luciano Villani, rappresentante del Sindacato Nazionale Spettacoli Viaggianti della CISL.

https://www.repubblica.it/giochi-e-scommesse/eventi/2026/01/21/news/amusement_uno_strumento_importante_per_la_lotta_allisolamento_giovanile_a_favore_della_socialita_dal_senato_il_conto_alla-425108365/

Amusement, importante strumento contro l'isolamento giovanile: dal Senato il confronto in vista di FEEXPO

Il **settore dell'amusement** protagonista a Roma in una cornice di grande prestigio. Si è infatti tenuta presso la Sala Caduti di Nassirya del Senato della Repubblica la conferenza stampa "**Amusement: strumento di aggregazione sociale. Dal puro divertimento alla relazione, oltre l'isolamento digitale**".

L'appuntamento ha rappresentato, in particolare, un momento preparatorio e di avvicinamento al convegno del 25 febbraio alla **Fiera FEEXPO di Bergamo** (dal 24 al 26 febbraio). L'evento, che ha visto protagonisti i maggiori rappresentati ed istituzioni dell'**industria del puro intrattenimento in Italia**, ha analizzato il ruolo che il settore dell'intrattenimento ludico può svolgere nella lotta all'isolamento sociale, favorendo la socialità tramite giochi e attività ricreative.

Un momento di confronto politico ma anche con un forte valore sociale. Al Senato è infatti stato presentato anche **SAFE PLAY**, un protocollo etico-formativo e di certificazione che riconosce le sale giochi per famiglie come ambienti sicuri, attenti al benessere dei minori e alla qualità delle relazioni.

Ad aprire i lavori è stata Elisabetta Poso, **Direttrice dell'Ufficio Apparecchi da Intrattenimento dell'Agenzia delle Dogane e Monopoli (ADM)**: "Gli apparecchi senza vincite in denaro sono una valida alternativa di intrattenimento per i giovani, allo stesso tempo siamo al lavoro per aumentare i divieti di accesso a luoghi di gioco con vincita in denaro al pari del il gioco online – le sue parole – La nostra prima preoccupazione è che gli operatori del settore degli apparecchi abbiano le opportune omologazioni, dal momento che sono previste regole stringenti".

"Siamo tra i primi al mondo a offrire una scelta di giochi affidabili. Non solo per il tipo di attrezzature ma anche perché le sale sono presidiate. Molte di queste strutture sono a conduzione familiare, con una particolare attenzione alla tutela dei minori e alla promozione di un intrattenimento responsabile. Queste sale rappresentano un luogo sicuro dove i giovani possono divertirsi e sfogare le proprie energie, soprattutto in un'epoca in cui gli spazi all'aperto e i campetti sportivi sono sempre meno disponibili", ha invece detto **Tiziano Tredese, Presidente del Consorzio FEE**.

Per **Alessandro Lama, Presidente Federamusement Confesercenti**: "Noi dobbiamo dare le soluzioni comprendendo quali sono i disagi dei ragazzi che vengono nei nostri locali. La nostra necessità di proteggere non solo i nostri figli ma anche i figli dei nostri clienti è diventata sempre più pressante. Quando entriamo in una sala, non finanziamo il gioco ma investiamo in spazi fisici per facilitare le relazioni sociali. E abbiamo una grande responsabilità per la quale dobbiamo sempre più proteggere i nostri giovani".

A fargli eco **Luca Massaccesi, presidente dell'Osservatorio nazionale bullismo e disagio giovanile** ed ex campione olimpico: "I ragazzi devono trovare non solo un ambiente accogliente ma soprattutto stimolante. Sono passati da Facebook ad altri social perché hanno

bisogno di stimoli più vivaci. Dobbiamo creare un luogo in cui ci si senta come a casa. La sala giochi deve essere un luogo facilmente riconoscibile dal genitore che accompagna i ragazzi".
Presente anche **Annalisa Minetti, testimonial per l'inclusione**, cantautrice e atleta paralimpica: "I ragazzi di oggi hanno spesso delle difficoltà enormi nel riconoscere qualcosa di pericoloso e finiscono in una condizione di disagio che non riescono nemmeno a comunicare. Le sale giochi sono luoghi protetti e sicuri dove poter trascorrere del tempo e divertirsi in modo sano".
"FEEXPO è una manifestazione dedicata agli addetti ai lavori, ma dietro a questa fiera ci sono tanti posti di lavoro, tante maestranze che fanno grande questo settore in Italia e nel mondo. La grande novità per questa edizione sarà il raddoppio, lavoreremo su due padiglioni completamente occupati, perché negli anni questo appuntamento non è più solo italiano ma anche internazionale", l'intervento di **Davide Lenarduzzi, amministratore delegato della Fiera di Bergamo** che ospiterà l'evento dal 24 al 26 febbraio.
A margine della conferenza, le parole anche di **Marco Raganini, presidente di ANBI** – Associazione Nazionale Bowling: "Oggi i bowling si sono evoluti in veri e propri Family Entertainment Center, luoghi frequentati da giovani, famiglie e bambini fin dalla tenera età. Safe Play è un progetto fondamentale perché punta a tutelare i giovani dai problemi legati al cyberbullismo e ai rischi connessi all'uso dei social e di internet".
Con lui **Vanni Ferro, presidente New Asgi Italia**: "Con ADM si sta cercando una strada per liberalizzare le macchine sicure, pensate per le famiglie e per i giovani, che non prevedono vincite in denaro. Noi lavoriamo con le famiglie. Il vero problema dei giovani oggi non è tanto il gioco con vincite in denaro, quanto l'online".
"L'operatore di oggi non è più quello di una volta. Ha una grande responsabilità, perché gestisce un bacino d'utenza che va dai bambini più piccoli fino agli adulti. Servono formazione e strumenti per arginare il disagio giovane", ha infine detto **Luciano Villani, rappresentante del Sindacato Nazionale Spettacoli Viaggianti della CISL**.

https://www.adnkronos.com/giochi-e-lotterie/eventi-e-attualita/amusement-importante-strumento-contro-lisolamento-giovanile-dal-senato-il-confronto-in-vista-di-feexpo_3t8a5wmO7WUOxcCSDHSXni

AGIMEG NEWS
Agenzia di stampa mercato dei giochi

FEEXPO, “Amusement: strumento di aggregazione sociale”. Minetti (testimonial): “Sale giochi, luoghi dove passare il tempo senza rischi”

Si è svolta oggi a Roma la conferenza stampa “**Amusement: strumento di aggregazione sociale**. Dal puro divertimento alla relazione, oltre l’isolamento digitale”.
Tanti gli ospiti di spicco che hanno preso parte all’evento di avvicinamento al convegno del 25 febbraio alla **Fiera FEEXPO di Bergamo.**

“Le sale giochi come spazi di incontro e sicurezza”

Tra questi, **Annalisa Minetti**, testimonial per l’inclusione, cantautrice e atleta paralimpica, ha parlato delle **sale gioco** ricordando quando le frequentava con le amiche d’infanzia o di adolescenza. E ha specificato che si trattava di sale dove i giochi erano pensati per passare il tempo senza rischi.
“E allora la mamma non aveva paura, perché si passava il tempo anche chiacchierando tra amici e amiche. Ma soprattutto, quando giocavamo lo facevamo insieme, non ognuno chiuso nella propria cameretta. E chi controllava gli ingressi in quella sala, lo faceva con molta attenzione alla nostra **sicurezza**”, ha detto.

“Difficoltà dei ragazzi di oggi nel riconoscere il pericolo”

Minetti ha concluso il suo intervento parlando dei **ragazzi di oggi** che hanno spesso delle difficoltà enormi nel riconoscere qualcosa di pericoloso e finiscono in una condizione di disagio che non riescono nemmeno a comunicare. gpm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/feexpo-amusement-strumento-aggregazione-sociale-minetti-testimonial-sale-giochi-luoghi-dove-passare-tempo-senza-rischi/

FEEXPO, Villani (Sindacato Nazionale Spettacoli Viaggianti): “Operatori sempre più responsabili. Servono formazione e strumenti per affrontare il disagio giovanile”

Anche il **mondo dello spettacolo viaggiante** è chiamato oggi a confrontarsi con le nuove sfide legate alla sicurezza, al disagio giovanile e al ruolo sociale dei luoghi di intrattenimento. A sottolinearlo è stato **Luciano Villani, rappresentante del Sindacato Nazionale Spettacoli Viaggianti della CISL**, intervenuto durante la conferenza stampa di presentazione di **FEEXPO**, la fiera dell’**Amusement** in programma a Bergamo.

Villani ha ricordato come il comparto dello spettacolo viaggiante sia regolato dalla legge 337, che include realtà molto diverse tra loro. “All’interno dello spettacolo viaggiante rientrano i **parchi giochi**, i **luna park** e anche le **sale giochi** – ha spiegato – e il nostro sindacato rappresenta tutte queste categorie”.

Sale giochi e luna park: contesti molto diversi

Una pluralità che comporta anche **problematiche differenti**. “Nelle sale giochi i ragazzi si trovano in ambienti chiusi e il comportamento è generalmente più controllato – ha osservato Villani – mentre nei luna park la situazione è più complessa”.

Secondo il rappresentante CISL, negli ultimi anni si è registrato un **aumento delle criticità nei grandi contesti all’aperto**. “Siamo arrivati al punto di dover impiegare steward, perché spesso arrivano bande organizzate che creano disordine, impedendo agli operatori di lavorare e all’utenza di godere del divertimento. Molte famiglie, oggi, hanno addirittura paura di frequentare questi luoghi”.

Il ruolo dell’operatore oltre il semplice commercio

Durante la conferenza è emerso con forza il tema della **responsabilità sociale degli operatori**, chiamati a svolgere un ruolo che va oltre quello tradizionale di gestori. Un aspetto che Villani non ha negato essere complesso. “È una cosa molto difficile – ha ammesso – anche perché la legislazione attuale non ci sta aiutando”.

Tuttavia, secondo il sindacalista, non è più possibile tornare indietro. “L’operatore di oggi non è più quello di una volta. Ha una **grande responsabilità**, perché gestisce un bacino d’utenza che va dai bambini più piccoli fino agli adulti”.

Formazione come risposta alle nuove sfide

La chiave per affrontare queste trasformazioni è la preparazione. “Non si può più improvvisare – ha sottolineato Villani – e se per preparare gli operatori **servono corsi di formazione** o percorsi specifici, ben vengano. Faremo di tutto per favorirli”.

Un impegno che si inserisce nel più ampio dibattito avviato da **FEEXPO** sul ruolo sociale dell’amusement e sulla necessità di dotare gli operatori di strumenti adeguati per riconoscere e gestire situazioni di disagio, garantendo ambienti sempre più sicuri e accoglienti per famiglie e giovani. gpm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/feexpo-villani-sindacato-nazionale-spettacoli-viaggianti-cisl-operatori-sempre-piu-responsabili-servono-formazione-e-strumenti-per-affrontare-il-disagio-giovanile/

FEEXPO, Tredese (Consorzio FEE): “Le nostre sale sono Family Entertainment Center, serve una regolazione distinta dalle slot”

“Negli ultimi anni le nostre sale si sono trasformate in **Family Entertainment Center**, luoghi pensati per tutta la famiglia”. Lo ha dichiarato **Tiziano Tredese**, presidente del **Consorzio FEE**, in un’intervista rilasciata ad Agimeg a margine margine della conferenza stampa “**Amusement**: strumento di aggregazione sociale. Dal puro divertimento alla relazione, oltre l’isolamento digitale” che si è tenuta oggi in **Senato**.

“Storicamente noi eravamo identificati come sale giochi. Poi è arrivato il **comma 6** e quella definizione è stata assorbita dalle slot. Forse è stato un bene, perché oggi le nostre sale hanno giochi adatti a tutti: dai bambini, con giochi elettromeccanici semplici, agli adolescenti con giochi virtuali, fino ai simulatori di guida che funzionano benissimo anche per gli adulti e i nonni”, ha spiegato Tredese.

Il tema dei controlli e della regolazione

Secondo il presidente del Consorzio FEE, il **sistema di controllo** è necessario. “Da un punto di vista generale ed etico è corretto che ci sia un controllo. Senza regole, si rischierebbe che entrassero anche giochi che non sono di sola abilità”.

Tredese ha ricordato che il **quadro normativo** è attivo da tempo. “Dal 2005 esiste un decreto tecnico, poi rinnovato e rivisto fino al 2021. Oggi ha allargato alcune maglie, ad esempio consentendo l’uso del coinless, che prima non c’era. Qualcosa di buono è stato fatto e potrebbe essere fatto ancora di più”.

Il confronto con l’Amministrazione

Il presidente ha confermato un dialogo aperto con le istituzioni. “Oggi ci siamo lasciati con un invito alla dottoressa **Elisabetta Poso**. Dopo l’ultimo incontro di ottobre a Roma, ci rivedremo sicuramente a Bergamo”.

L’obiettivo è aggiornare il quadro tecnico. “Quel disegno andava bene quattro anni fa, ma oggi deve essere rivisto perché è troppo simile alle regole delle slot. Non possiamo usare le stesse regole per giochi che non prevedono vincite in denaro. La promessa è di rivederci e ridiscutere tutto insieme”.

La crescita della fiera di Bergamo

L’edizione 2026 segna un’espansione importante dell’evento. “Abbiamo raddoppiato gli spazi perché sono arrivati nuovi produttori e distributori che hanno creduto nella nostra mission. Molti si sono iscritti al consorzio per poter partecipare”.

Tredese ha sottolineato anche il valore logistico della manifestazione. “È una fiera importante in un luogo prestigioso, vicino all’aeroporto di Bergamo. Questo ha convinto diverse aziende a presentare i loro prodotti in Italia”.

La presenza europea

Pur restando una fiera a prevalenza italiana, cresce l’apertura internazionale. “Alla IAPA di Orlando abbiamo incontrato produttori europei, soprattutto polacchi, belgi e spagnoli. Quest’anno saranno presenti anche loro”.

Sulla partecipazione asiatica, Tredese ha concluso: “**La rappresentanza cinese** la faremo noi. Le aziende italiane rappresentano già i principali produttori cinesi, quindi non è necessario che arrivino con stand propri”. gm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/giochi-senza-vincita-tredese-fee-sui-family-entertainment-center/

FEEXPO, Lenarduzzi (Fiera di Bergamo): “Orgoglioso di accogliere tanti operatori che si affacciano a questo mondo. Ci saranno due padiglioni”

Davide Lenarduzzi, amministratore delegato della **Fiera di Bergamo**, ha rilasciato un’intervista ad Agimeg su FEEXPO, la fiera dell’amusement che si terrà dal 24 al 26 febbraio. “Sono legato a questa manifestazione, siamo alla quarta edizione e sono orgoglioso di rappresentare un’industria così importante per il nostro Paese. Questa location lo testimonia, è il filo rosso tra le massime istituzioni del nostro paese e il comparto dell’amusement, che finalmente a livello internazionale si presenta non solo nelle soluzioni ma anche nel ruolo sociale che ha” ha spiegato a margine della conferenza tenuta in Senato.

Lenarduzzi: “Due padiglioni pieni, FEEXPO è un appuntamento internazionale”
“FEEXPO è una manifestazione dedicata agli addetti ai lavori, ma dietro a questa fiera ci sono tanti posti di lavoro, tante maestranze che fanno grande questo settore in Italia e nel mondo. La grande novità per questa edizione sarà il raddoppio, lavoreremo su due padiglioni completamente occupati, perché negli anni questo appuntamento non è più solo italiano ma anche internazionale grazie alla **Fiera di Bergamo** e alla sua interconnessione con l’aeroporto a cui siamo contigui”.
“Alla fiera è possibile approvvigionarsi di tutti i contenuti tecnici e di mercato più importanti, quindi convegni, workshop, ma soprattutto portare le soluzioni più innovative del mondo del business. È un settore particolare che ha delle sue logiche e delle sue legislazioni dedicate. L’orgoglio più grande è quello di avere, oltre al mondo degli addetti ai lavori, tanti operatori che oggi non lavorano in questo settore e che finalmente hanno questo strumento effettivo per affacciarsi a questo mondo e capirne anche le dinamiche di mercato che sono dietro il settore”. gm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/feexpo-lenarduzzi-fiera-bergamo-orgoglioso-accogliere-operatori-ci-saranno-due-padiglioni/

FEEXPO, “Amusement: strumento di aggregazione sociale”. Tredese (Pres. Consorzio FEE): “Siamo tra i primi al mondo a offrire una scelta di giochi affidabili”

Tiziano Tredese, Presidente del Consorzio FEE, ha sottolineato durante la conferenza stampa “**Amusement: strumento di aggregazione sociale**. Dal puro divertimento alla relazione, oltre l’isolamento digitale” che l’obiettivo principale è distinguere chiaramente tra divertimento senza vincita in denaro e quello che prevede premi in denaro. Questo evento, tenutosi oggi a Roma, rappresenta una tappa preparatoria al convegno del 25 febbraio alla **Fiera FEEXPO di Bergamo.**

“Sale FEC e normativa ADM: promuovere un intrattenimento etico e sicuro”

“D’accordo con ADM è stato stilato un protocollo per cui tutti i giochi presenti nelle nostre sale hanno l’approvazione sia dal punto di vista tecnico sia etico, perché devono essere giochi di **puro intrattenimento.**

Da alcuni anni le **sale FEC (Family Entertainment Center)** dal momento che la denominazione “sala giochi” se la sono presa per il gioco con vincita in denaro, sono ormai tra le migliori d’Europa”, ha continuato.

“Le migliori attrezzature ricreative europee ora in Italia grazie alla Fiera Fee di Bergamo”

“Grazie anche alla **Fiera Fee** – ha aggiunto – che a Bergamo ci riunisce e ci mette a confronto, abbiamo trovato e importato da tutt’Europa attrezzature che sono le migliori al mondo.

Oggi, in vari locali italiani, si trovano ambienti che rappresentano **il meglio che il mercato internazionale offre**, con sale che combinano giochi per bambini e per adulti, mantenendo uno spirito ricreativo e sicuro”.

“Giochi affidabili e sale presidiate: una scelta sicura per i giovani”

“Siamo tra i primi al mondo a offrire una **scelta di giochi affidabili.** Non solo per il tipo di attrezzature ma anche perché le sale sono presidiate. Molte sale sono a conduzione familiare. Molte di queste strutture sono a conduzione familiare, con una particolare attenzione alla tutela dei minori e alla promozione di un intrattenimento responsabile.

Queste sale rappresentano un **luogo sicuro** dove i giovani possono divertirsi e sfogare le proprie energie, soprattutto in un’epoca in cui gli spazi all’aperto e i campetti sportivi sono sempre meno disponibili”, ha concluso. gpm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/feexpo-amusement-strumento-aggregazione-sociale-tredese-consorzio-fee-primi-al-mondo-offrire-scelta-giochi-affidabili/

FEEXPO, “Amusement: strumento di aggregazione sociale”. Lama (pres. Federamusement): “Sala Amusement, spazio fisico per facilitare le relazioni sociali”

“Stiamo cercando una collaborazione con l’osservatorio perché capiamo che c’è bisogno di migliorare il nostro approccio sia culturale sia operativo”. Lo ha detto **Alessandro Lama,** Presidente Federamusement Confesercenti, durante la conferenza stampa “**Amusement: strumento di aggregazione sociale**. Dal puro divertimento alla relazione, oltre l’isolamento digitale”, evento preparatorio alla **Fiera FEEXPO di Bergamo** di febbraio.

La responsabilità di proteggere i giovani nei locali

“Noi dobbiamo dare le soluzioni comprendendo quali sono i **disagi dei ragazzi** che vengono nei nostri locali. La nostra necessità di proteggere non solo i nostri figli ma anche i figli dei nostri clienti è diventata sempre più pressante”, ha aggiunto.

La missione delle sale Amusement: creare ambienti sicuri per i giovani e sostenere le relazioni sociali

“Quando entriamo in una **sala Amusement,** non finanziamo il gioco ma investiamo in spazi fisici per facilitare le relazioni sociali. E abbiamo una grande responsabilità per la quale dobbiamo sempre più responsabilmente proteggere i nostri giovani”, ha concluso. gpm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/feexpo-amusement-strumento-aggregazione-sociale-lama-federamusement-sala-amusement-spazio-fisico-per-facilitare-relazioni-sociali/

FEEXPO, Raganini (ANBI): “Bowling luoghi naturali per la tutela dei giovani. La formazione è un valore aggiunto”

Il mondo del **bowling** e dell’**intrattenimento familiare** rivendica un ruolo attivo nella tutela dei giovani e nella prevenzione dei rischi legati al cyberbullismo e all’uso dei social. È quanto emerso durante la conferenza stampa di presentazione di **FEEXPO**, la fiera dell’**Amusement** in programma a Bergamo, con l’intervento di **Marco Raganini, presidente di ANBI** – Associazione Nazionale Bowling e Intrattenimento.
Un settore che, negli ultimi anni, ha vissuto una profonda trasformazione. “Oggi i **bowling** si sono evoluti in veri e propri **Family Entertainment Center** – ha spiegato Raganini – luoghi frequentati da giovani, famiglie e bambini fin dalla tenera età. Siamo quindi naturalmente parte del mondo dell’amusement”.

Gestori sul territorio e contatto diretto con i giovani

ANBI è un’associazione composta da **gestori** che operano quotidianamente all’interno delle proprie strutture. “Siamo sul territorio ogni giorno – ha sottolineato Raganini – e questo ci permette di avere un **contatto diretto con i giovani e con le famiglie**”.
Proprio per questo motivo, l’associazione guarda con particolare interesse al **progetto “Safe Play”**, presentato in occasione della fiera. “È un progetto fondamentale perché punta a tutelare i giovani dai **problemi legati al cyberbullismo** e ai rischi connessi all’uso dei social e di internet”.

Cyberbullismo e rischi sociali: serve attenzione anche normativa

Secondo Raganini, il tema non riguarda solo il **settore dell’intrattenimento**, ma richiede una riflessione più ampia. “Internet ha una grande utilità, ma dietro questa utilità esiste anche una pericolosità sociale che va studiata e approfondita. È importante che l’importanza di questi progetti venga percepita anche dalla politica, affinché in futuro possano nascere norme capaci di affrontare questi rischi”.

Formazione dei gestori come leva di qualità

Nel distinguere chiaramente le sale dell’amusement da quelle con vincite in denaro, Raganini ha evidenziato come i centri di intrattenimento possano diventare un **punto di riferimento anche sul piano educativo**. “I nostri associati nascono come imprenditori e commercianti, ma la formazione su questi temi rappresenta un valore aggiunto”.
Investire sulla **preparazione del personale**, secondo il presidente di ANBI, significa migliorare la qualità complessiva dell’offerta. “Lavorare in modo professionale su questi aspetti consente di accogliere meglio i clienti, farli sentire più tutelati e protetti. Tutto va di pari passo: migliora il lavoro, migliora l’immagine del locale e cresce la fiducia delle famiglie”.
Con il contributo del mondo del bowling e dei Family Entertainment Center, **FEEXPO** si conferma così come un’occasione di confronto non solo sul futuro dell’intrattenimento, ma anche sul ruolo sociale che questi luoghi possono svolgere nella protezione e nel benessere delle nuove generazioni. gpm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/bowling-e-family-entertainment-center-spazi-tutela-nuove-generazione-e-intrattenimento/

FEEXPO, Ferro (New Asgi Italia): “Bergamo punto di riferimento per il gioco senza vincite in denaro. Le famiglie al centro dell’amusement”

Il **gioco senza vincita in denaro** trova nella fiera di Bergamo il suo principale punto di riferimento. A ribadirlo è **Vanni Ferro, presidente New Asgi Italia**, intervenuto nel corso della conferenza stampa di presentazione di **FEEXPO**, la fiera dell’**Amusement** dedicata esclusivamente all’intrattenimento.

New Asgi Italia è una realtà nata nel 2017 con un obiettivo preciso: rappresentare e tutelare le sale dedicate al solo intrattenimento. “Siamo stati fra i fautori di una fiera divisa – ha spiegato Ferro – volevamo un evento che rappresentasse esclusivamente il gioco senza vincita in denaro”.

Bergamo come alternativa e modello europeo

Una scelta che, inizialmente, non aveva convinto tutti. “Non era scontato – ha ammesso Ferro – ma oggi possiamo dire che Bergamo ha ottenuto **risultati molto importanti**”.

Un successo riconosciuto anche a livello internazionale. “I miei associati rientrati da Londra mi hanno detto che Bergamo ha superato Londra, e di molto, per quanto riguarda l’**amusement**”.

Una fiera sempre più internazionale

“Ogni anno vediamo aumentare la **presenza di produttori esteri** all’interno dei padiglioni – ha sottolineato Ferro – e anche il numero di gestori di sale europei che frequentano la fiera è significativo”.

Anche in un settore che richiama elementi nostalgici, le novità non mancano. “Le innovazioni ci sono sempre – ha spiegato Ferro – anche se i produttori segnalano **difficoltà nell’importare alcune macchine** a causa di normative ancora vincolanti”.

Un tema su cui, secondo Ferro, si sta lavorando. “Con **ADM** si sta cercando una strada per liberalizzare le macchine sicure, pensate per le famiglie e per i giovani, che non prevedono vincite in denaro. Credo che col tempo la situazione possa migliorare”.

Famiglie e socialità contro l’isolamento online

Rispondendo al confronto con il gioco con vincita in denaro, Ferro ha chiarito come si tratti di target diversi. “Noi **lavoriamo con le famiglie**. Il vero problema dei giovani oggi non è tanto il gioco con vincite in denaro, quanto l’online”.

Secondo il rappresentante di New Asgi Italia, l’isolamento domestico rappresenta il rischio maggiore. “Giocano da soli a casa, perdono soldi ma soprattutto **perdono il contatto umano**, si chiudono nelle loro stanze. Questa è la parte più drammatica”.

Un fenomeno a cui le sale di intrattenimento rispondono con un modello opposto. “Le nostre sale sono frequentate da bambini, genitori e nonni. Il **gioco è trasversale all’interno della famiglia** e diventa un’occasione di condivisione e socialità”.

Un modello che, come emerso a **FEEXPO**, punta a rafforzare il ruolo dell’amusement come spazio sicuro, inclusivo e orientato alla relazione. gpm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/feexpo-ferro-new-asgi-italia-bergamo-punto-di-riferimento-per-amusement/

FEEXPO, “Amusement: strumento di aggregazione sociale”. Poso (ADM): “Gli apparecchi senza vincite in denaro una valida alternativa di intrattenimento per i giovani. Divieti di accesso a luoghi di gioco con vincita in denaro saranno ulteriormente rafforzati. Al lavoro su limiti per il gioco online”

Si sta svolgendo a **Roma**, presso la Sala Caduti di Nassirya del Senato della Repubblica, la conferenza stampa “**Amusement: strumento di aggregazione sociale**. Dal puro divertimento alla relazione, oltre l’isolamento digitale”, anticipatoria del convegno del 25 febbraio alla **Fiera FEEXPO di Bergamo.**

“Priorità alle omologazioni degli apparecchi da intrattenimento”

Elisabetta Poso, Direttrice dell’Ufficio Apparecchi da Intrattenimento dell’**Agenzia delle Dogane e Monopoli** (ADM), ha sottolineato l’impegno dell’ente nel garantire il rispetto delle normative: “La nostra prima preoccupazione è che gli operatori del **settore apparecchi** abbiano le opportune omologazioni, dal momento che sono previste regole stringenti”.

Poso ha evidenziato che “non si può fare tutto con i divieti. Bisogna offrire alternative positive, soprattutto ai **giovani**”. Durante l’evento, ha ricordato che l’ADM fa rispettare le normative vigenti, sia per gli apparecchi con vincita in denaro che per gli altri, sottolineando l’importanza di regole molto stringenti per garantire sicurezza e legalità.

“Protezione dei minori e promozione di alternative di intrattenimento”

La direttrice dell’ADM ha anche parlato di **tutela dei minori:** “L’accesso ai locali con apparecchi con vincita in denaro è vietato ai minori, a differenza di altri Paesi europei”.

Ha inoltre annunciato l’impegno nel **promuovere apparecchi senza vincita in denaro,** considerati un’alternativa di intrattenimento per i giovani e uno strumento di formazione.

Infine, Poso ha annunciato che “i **divieti di accesso** ai luoghi di gioco con vincita in denaro saranno ulteriormente rafforzati, e stiamo lavorando anche ai limiti per il gioco online”, sottolineando l’attenzione dell’ADM alla tutela dei soggetti più vulnerabili. gpm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/feexpo-amusement-strumento-aggregazione-sociale-poso-adm-apparecchi-senza-vincite-denaro-alternativa-intrattenimento/

FEEXPO, Massaccesi (Osservatorio Bullismo): “Le sale giochi sono luoghi di aggregazione, vanno rese sicure per i giovani”

La **lotta al bullismo e al disagio giovanile** entra anche nei luoghi dell’**intrattenimento**. È questo il messaggio emerso durante la conferenza stampa di presentazione della prossima edizione di **FEEXPO**, la fiera dell’**Amusement** in programma a Bergamo, che ha visto tra i protagonisti l’Osservatorio Nazionale contro il Bullismo e il Disagio Giovanile.
Un ruolo che, come spiegato dal **presidente dell’Osservatorio Luca Massaccesi**, può apparire inaspettato ma che trova una motivazione precisa: “Dove c’è una sala giochi c’è un centro di aggregazione. E dove c’è **aggregazione** ci sono i giovani. Oggi i giovani devono essere al centro dell’attenzione”.

Il disagio giovanile al centro dell’attenzione

Secondo Massaccesi, il disagio vissuto dalle nuove generazioni va ben oltre il fenomeno del bullismo e del cyberbullismo. “Abbiamo coinvolto oltre 11.000 ragazzi in un nostro **sondaggio** e il quadro è chiaro: vivono un periodo storico segnato da ansia, stress e preoccupazioni. **Mancano punti di riferimento**, perché le principali agenzie educative, come scuola e famiglia, sono in difficoltà”.
In questo contesto, lo **sport** e i **luoghi di socialità** assumono un ruolo centrale. “I ragazzi hanno bisogno di credere in qualcuno e in qualcosa. Le sale giochi rappresentano un momento di aggregazione e proprio per questo devono diventare ambienti sicuri”.

Sale giochi come ambienti sicuri e consapevoli

Il concetto di sicurezza, secondo il presidente dell’Osservatorio, non si limita agli aspetti strutturali, ma riguarda soprattutto la **capacità di ascolto e prevenzione**. “Significa dare alle **sale giochi** quel ‘quid’ in più: saper interagire con i ragazzi, capirli, riconoscere le situazioni di disagio e intervenire al momento giusto”.
In quest’ottica, il ruolo del responsabile di sala diventa centrale. “Non deve essere un semplice guardiano delle macchine, ma una persona formata, con la **capacità di osservare, comprendere e prevenire**”.

Inclusione e business possono convivere

Rispondendo a chi vede un conflitto tra l’**attività imprenditoriale** e un **ruolo educativo**, Massaccesi ha sottolineato come le due dimensioni possano rafforzarsi a vicenda. “È giusto che un imprenditore pensi al profitto. Ma quando si parla di **giovani** è ancora più giusto creare ambienti sani, belli, puliti e inclusivi. Luoghi in cui i ragazzi stiano bene”.
Secondo Massaccesi, **sale giochi più inclusive e serene** diventano anche più attrattive: “Più i giovani stanno bene, più le sale sono frequentate. Il business arriva di conseguenza”.

Il progetto “Safe Place” e la formazione dei gestori

Proprio per accompagnare questo percorso nasce il **progetto “Safe Place”**, che prevede attività di formazione dedicate ai gestori e agli addetti delle sale giochi. Al centro del progetto c’è l’**“Accademia dei Campioni”**, una struttura che coinvolge 25 campioni del mondo e un comitato scientifico composto da psicologi, psicoterapeuti e sociologi.
“L’obiettivo è fornire strumenti concreti – ha spiegato Massaccesi – dalla **comunicazione con i giovani** al riconoscimento delle situazioni di disagio, fino alla gestione delle dinamiche di gruppo e al rapporto con le famiglie”.

Un percorso che punta anche sulla comunicazione degli spazi: “Il genitore deve percepire fin dall’ingresso di trovarsi in un **ambiente certificato**, che mette al centro i ragazzi. Il profitto viene dopo”.
Con l’ingresso dell’Osservatorio Nazionale contro il Bullismo e il Disagio Giovanile nel contesto di **FEEXPO**, la fiera dell’Amusement apre così a una riflessione più ampia sul ruolo sociale dei luoghi di intrattenimento e sulla responsabilità condivisa nella **tutela delle nuove generazioni**. gpm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/feexpo-massaccesi-osservatorio-bullismo-le-sale-giochi-sono-luoghi-di-aggregazione-vanno-rese-sicure-per-i-giovani/

FEEXPO, Annalisa Minetti: “Le sale giochi 2.0 possono riportare i ragazzi a giocare insieme, non più da soli”

Le sale giochi come luoghi di socialità, confronto e crescita, capaci di recuperare il valore del gioco condiviso e di offrire ai giovani spazi sicuri e accoglienti. È questo il messaggio lanciato da **Annalisa Minetti, atleta paralimpica**, intervenuta nel corso della conferenza stampa organizzata in occasione della presentazione di **FEEXPO**, la fiera dell’**Amusement** in programma a Bergamo.

Minetti ha richiamato con nostalgia l’**esperienza delle sale giochi dell’infanzia**, sottolineando come il concetto stia oggi evolvendo verso una **“sala giochi 2.0”**. “Un luogo confortevole, accogliente e credibile – ha spiegato – dove i ragazzi possano fare quello che facevamo noi negli anni ’70: comunicare, parlare, confrontarci e integrarci con gli altri. Il gioco era un momento condiviso, non isolato”.

Dal gioco solitario al gioco in socialità

Secondo Minetti, la differenza tra ieri e oggi è tutta nel modo di giocare. “Oggi si gioca spesso da soli, anche quando si è in collegamento con altri. **È tutto virtuale, veloce**, consumato prima ancora di essere davvero vissuto”.

Un’esperienza vissuta anche in prima persona come madre. “Ho un figlio di 18 anni e per anni l’ho sentito in camera ridere e parlare con altri ragazzi davanti a un computer. Giocavano insieme, ma non erano nello stesso luogo. **Mancava il contatto reale**, il confronto diretto”.

La sala giochi come spazio sicuro e formativo

In questo contesto, la **sala giochi** può tornare a essere un punto di riferimento. “Un luogo dove devi uscire di casa, come facevamo noi – ha osservato Minetti – e dove il gioco diventa un linguaggio che insegna a stare insieme, a confrontarsi e a gestire le emozioni”.

Un ruolo che si inserisce nel progetto promosso dall’**Osservatorio Nazionale contro il Bullismo e il Disagio Giovanile**, insieme alle altre realtà coinvolte. “Parliamo di un progetto che prevede anche una formazione specifica del personale, per accogliere e comprendere i ragazzi e interagire in modo consapevole con il disagio giovanile”.

Giocare insieme per crescere

Per Minetti, la **sala giochi del futuro** deve essere uno spazio protetto, capace di stimolare relazioni autentiche. “La competizione fa parte del gioco e insegna a gestire il confronto e il conflitto in modo corretto. Giocare insieme significa imparare a conoscersi, a rispettarsi e a crescere”.

Un ritorno al valore sociale del gioco che, secondo l’atleta paralimpica, può rappresentare una risposta concreta alle **sfide educative delle nuove generazioni**, riportando i ragazzi a vivere esperienze condivise e reali, lontane dall’isolamento del mondo virtuale. gpm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/feexpo-amusement-annalisa-minetti-nuove-sale-giochi-importanti-per-giovani/

FEEXPO, “Amusement strumento di aggregazione sociale”. Massaccesi (pres. Osservatorio bullismo): “Il progetto Safe Play è una certificazione della qualità della sala giochi”

“Il progetto **Safe Play** è una certificazione della qualità della sala giochi. Per noi, non è solo un luogo fisico di ritrovo ma un luogo dove passioni, amicizia e lo stesso controllo delle emozioni, deve aver la proprietà sul gioco stesso”. Lo ha detto **Luca Massaccesi**, presidente dell’Osservatorio nazionale bullismo e disagio giovanile ed ex campione olimpico, nel corso della conferenza stampa “Amusement: strumento di aggregazione sociale. Dal puro divertimento alla relazione, oltre l’isolamento digitale”, che si sta svolgendo al Senato.

Perché la sala giochi può essere un rimedio contro il bullismo

“Dobbiamo creare un luogo accogliente. Con responsabili di sala che sappiano come accogliere e individuare preventivamente un disagio. Devono essere in grado di riconoscere nei ragazzi le eventuali problematiche. Tutti noi adulti dobbiamo mettere al centro delle nostre attenzioni i **giovani.** Con tutte le loro paure e le loro ansie. Perché ne soffrono molto prima dei 20 anni”.

Massaccesi ha parlato del **bullismo,** argomento sempre più frequente nelle cronache, che nasce spesso dalla insicurezza dei giovani che la esprimono in modi problematici. In questa ottica, la sala giochi deve essere un luogo facilmente riconoscibile dal genitore che accompagna i ragazzi. Deve capire, ha spiegato **Massaccesi,** che al centro di quella struttura c’è il giovane. E in questo modo avrà più fiducia. Un progetto allo studio, ha aggiunto, dovrebbe realizzarsi con una sorta di campionato italiano da fare svolgere nelle stesse sale.

“I ragazzi devono trovare non solo un ambiente accogliente ma soprattutto stimolante. Sono passati da **Facebook** ad altri social perché hanno bisogno di stimoli più vivaci. Il gioco, quindi, va bene ma dobbiamo creare un luogo in cui ci si senta come a casa”.

L’importanza della privacy

“Dobbiamo insegnare ai giovani d’oggi a vivere in un mondo complesso dove formiamo anche i docenti grazie a un protocollo con l’associazione dei funzionari di polizia. Abbiamo un comitato scientifico di 25 professionisti che ci aiutano a comunicare meglio le tematiche critiche delle quali parliamo. I giovani non conoscono, per esempio, il significato di privacy. E così si filmano magari mentre fanno sesso e poi pubblicano questi scatti senza pensare che quelle foto rimangono per sempre e possono essere usate anche contro di loro” ha concluso **Massaccesi**. gm/AGIMEG

https://www.agimeg.it/feexpo-amusement-strumento-aggregazione-sociale-massaccesi-osservatorio-bullismo-progetto-safe-play-sala-giochi/

FEEXPO, Lama (presidente Federamusement): “Il nuovo accordo serve ad evitare il disagio giovanile”

“Il nuovo accordo servirà ad evitare il disagio giovanile sempre più frequente”. Lo ha annunciato **Alessandro Lama**, presidente di **Federamusement Confesercenti**, in un’intervista rilasciata ad Agimeg a margine della conferenza stampa “Amusement: strumento di aggregazione sociale. Dal puro divertimento alla relazione, oltre l’isolamento digitale” che si è tenuta oggi in Senato.

“Dobbiamo fare di più, l’accordo che stiamo portando avanti servirà ai commercianti del divertimento e non permetterà soltanto di trattare i propri clienti come se fossero una famiglia, ma avrà anche il vantaggio di poter essere formati dall’osservatorio, da psicologi e professionisti per evitare episodi di disagio giovanile che sono sempre più frequenti” ha spiegato **Lama.**

“È ciò che cercheremo di spiegare nella fiera di Bergamo nel convegno che tratterà li nuovo accordo tra **Amusement, Consorzio FEE** e tutte le **associazioni di settore** e l’**osservatorio sul disagio giovanile**. Stiamo cercando di crescere con l’associazionismo e di far crescere anche le sale italiane che sono luoghi di aggregazione. Nel nostro ambito certamente le aggregazioni dovranno migliorare e aumentare, visto che il tentativo del nostro comparto è far uscire i giovani che si isolano digitalmente e favorire le relazioni in una vita più sana di quella che si vive sui social”.

Lama: “Le sale giochi come presidio sociale ed etico”

In questo senso, secondo **Lama,** le sale giochi diventano un vero e proprio **“presidio sociale ed etico”.** Ha aggiunto: “Vogliamo essere le sentinelle di un percorso innovativo che possa coinvolgere tutti quanti noi, la responsabilità verso le generazioni future si legge anche in comportamenti quotidiani. La nostra realtà presidia i luoghi di divertimento e dobbiamo aumentare la capacità di miglioramento della vita dei giovani. Possiamo farlo con piccole cose, di certo non possiamo risolvere il problema ma non ci giriamo dall’altra parte. È un passo avanti che dobbiamo fare tutti”.

In conclusione, **Lama** ha voluto ribadire l’importanza di differenziare le sale giochi con vincita in denaro e quelle che invece non lo prevedono. “Ci deve essere una netta differenza, lo prevede la legge e il nostro percorso di crescita. A volte anche attività di controllo come quella dei **Monopoli** ci aiutano, ma dobbiamo fare il nostro per far capire al pubblico che c’è una profonda differenza tra il nostro mondo e quello delle sale con vincite in denaro seppur lecite” ha concluso. gm/AGIMEG