



IL 18 E 19 APRILE L'EVENTO A ROMA

ITALIAN GAMING EXPO

Gli esports al microscopio

Sarà ampio lo spazio dedicato agli esport all'interno dell'Italian Gaming Expo, la due giorni realizzata dal network Gioconews interamente dedicata al comparto italiano del gioco pubblico in programma il 18 e 19 aprile al Palazzo dei Congressi dell'Eur di Roma. Gli appuntamenti dedicati agli esports iniziano giovedì 18 alle 15.50 con la tavola rotonda su "Esports: alla ricerca di un ecosistema sostenibile", che vedrà la partecipazione dell'onorevole Antonio Caso, membro della commissione Cultura, Scienza e Istruzione della Camera dei deputati, Michele Magro, presidente Malta Esports Association,

Helene Thibault, partner di **Tonucci & Partners**, Alberto Simonetti, Policy & public affairs manager di Iidea, Sergi Mesonero, head di Isfe e la Interactive Software Federation of Europe, tutti moderati da Massimo Caputi, giornalista, speaker di Rti 102,5, Ceo & founder di AI4Sport, nonché direttore re-

partimento di Ingegneria Elettronica del Politecnico di Bari, Marco Napoli, head of Randstad Technologies in Randstad e Giuseppe Pesce, Coo Leading Global Consulting di Tax & Legal, moderati da Massimo Caputi. Tra gli altri appuntamenti

di interesse per chi rientra nel settore esportivo sicuramente la tavola rotonda di venerdì 19 alle 12.50 su "Creator e gamer: sfide e strategie per un mercato in evoluzione".

PREMIAZIONE. Senza dimenticare gli Italian Gaming Awards 2024 (IGA), che accompagneranno la kermesse con le premiazioni in una serata di gala, il 18 aprile, presso lo Spazio Novecento di Roma con, tra gli altri, il premio Operatore Esports Award che "riconosce l'operatore di esports che ha ottenuto i maggiori risultati negli ultimi 12 mesi".

EDIPRESS



Gli appuntamenti dedicati agli esports inizieranno giovedì 18 alle 15.50 con la prima tavola rotonda

Al Palazzo dei Congressi attesi moderatori e ospiti di rilievo

sponsabile di Esports Industry. Venerdì 19 alle 11.25 la seconda tavola rotonda sul tema "La scommessa degli esports", con Luigi Ughi, Ceo & Co-founder di Giotto, Luca Pagano, Ceo e Cofounder di QlashAvv, Stefano Sbordoni, founder di Sbordoni&Partners e Ludovico Calvi, presidente onorario di Ulis, moderati da Cesare Antonini, cofounder di Gn Media, redattore di EsportsMag.it e GiocoNews.it. Venerdì alle 15.30 il terzo appuntamento, con la tavola rotonda su "L'impatto delle nuove tecnologie nel gaming e nella creazione di nuove professionalità", con Thomas De Ga-

speri, presidente di Mkers Spa, Michele Ruta, docente del di-



La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

DOMANI E VENERDÌ I CONVEGNI PER GLI ADDETTI AI LAVORI, OLTRE ALLA SERATA DI GALA DEI GAMING AWARDS 2024

Italian Gaming Expo, a Roma il microscopio sugli esports

Sarà ampio lo spazio dedicato agli esports all'interno dell'Italian Gaming Expo, la due giorni realizzata dal network Gioconews interamente dedicata al comparto italiano del gioco pubblico in programma domani e venerdì al Palazzo dei Congressi dell'Eur di Roma.

Gli appuntamenti dedicati agli esports iniziano domani alle 15.50 con la tavola rotonda su "Esports: alla ricerca di un ecosistema sostenibile", che vedrà la partecipazione dell'onorevole Antonio Caso, membro della commissione Cultura, Scienza e Istruzione della Camera dei Deputati, Michele Magro, presidente Malta Esports Association, Helene Thibault, partner di To-

nucchi & Partners, Alberto Simonetti, Policy & public affairs manager di Iidea, e Sergi Mesonero, head di Isfe, la Interactive Software Federation of Europe, moderati da Massimo Caputi, giornalista, speaker di Rtl 102.5, Ceo & founder di AI4Sport, nonché direttore responsabile di Esports Industry.

Venerdì alle 11.25 la seconda tavola rotonda sul tema "La scommessa degli esports", con Luigi Ughi, Ceo & Co-founder di Giotto, Luca Pagano, Ceo e Cofounder di QlashAvv, Stefano Sbordoni, founder di Sbordoni&Partners, e Ludovico Calvi, presidente onorario di Ullis, moderati da Cesare Antonini, cofounder di Gn Media, redattore di EsportsMag.it e Gioco-

News.it.

Sempre venerdì, alle 15.30, il terzo appuntamento, con la tavola rotonda su "L'impatto delle nuove tecnologie nel gaming e nella creazione di nuove professionalità", con Thomas De Gasperi, presidente di Mkers Spa, Michele Ruta, docente del dipartimento di Ingegneria Elettronica del Politecnico di Bari, Marco Napoli, head of Randstad Technologies in Randstad e Giuseppe Pesce, Coo Leading Global Consulting di Tax & Legal, moderati da Massimo Caputi.

Tra gli altri appuntamenti

di interesse per chi rientra nel settore sportivo sicuramente la tavola rotonda di venerdì alle 12.50, su "Creator e gamer: sfide e strategie per un

mercato in evoluzione", ma anche i due Keynote Speaker di domani alle 12.35, su "AI Gaming trend 2024 vs Hr Etich" e di venerdì alle 10.15 su "Gaming e Metaverso: il futuro è già presente, per chi sa coglierlo", oltre a quello di venerdì alle 11.30 su "Cybersecurity, Artificial intelligence e Metaverso: rischi ed opportunità tra attacco e difesa".

Senza dimenticare gli Italian Gaming Awards 2024 (IGA), che accompagneranno la kermesse con le premiazioni nella serata di gala di domani presso lo Spazio Novecento di Roma con, tra gli altri, il premio Operatore Esports Award che "riconosce l'operatore di esports che ha ottenuto i maggiori risultati negli ultimi 12 mesi".





Come il private capital sta cambiando il calcio

Il 27% delle società calcistiche dei top-5 campionati europei è controllato da un operatore finanziario. Gli effetti cominciano a vedersi: i club sono sempre più attenti alla sostenibilità e all'organizzazione, e sono alla ricerca di nuove fonti di ricavi

di giuseppe salemme

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Non solo campo: la storia recente del calcio italiano è anche quella della progressiva finanziarizzazione di un'industry che per gran parte del Novecento si era retta soprattutto sul mecenatismo dei proprietari, per lo più riconducibili al novero delle grandi famiglie industriali. Alla prima stagione delle quotazioni di fine anni '90 e primi 2000, con il sogno (quasi) mai realizzato dell'azionariato popolare, è seguita quella degli investitori esteri. Inizialmente, imprenditori russi e cinesi; oggi, fondi privati statunitensi e fondi sovrani mediorientali. Un incontro organizzato dallo studio legale Legance ha analizzato il rapporto tra private capital e calcio chiamando in causa alcuni dei dirigenti dei maggiori club italiani:



Alessandro Antonello di Fc Internazionale, **Luca Bassi** dell'Atalanta Bc, **Stefano Campoccia** dell'Udinese Calcio, **Stefano Cocirio** di Ac Milan e **Roberto Spada** di Juventus Fc.

IL VERO CALCIOMERCATO

Delle 20 squadre militanti nell'attuale Serie A, più della metà ha cambiato proprietà negli ultimi 10 anni. Genoa, Inter, Milan, Roma, Fiorentina, Atalanta e Bologna sono le sette squadre ormai saldamente in mano estera (il 35%); ma il numero aumenta se si prendono in considerazione anche le serie minori (si veda la tabella).

È questo il vero calciomercato italiano degli ultimi anni. Reduci da gestioni poco sostenibili e per nulla lungimiranti, il gap delle squadre italiane con le competitor estere è aumentato velocemente. Tagliati fuori da gran parte delle trattative per i grandi campioni, i club hanno visto calare i loro introiti, per lo più ancorati all'andamento dei risultati sportivi (diritti televisivi, biglietti venduti, sponsorizzazioni, merchandising, premi). La crisi dei ricavi, in

L'industria del calcio

Europa

29,5 miliardi

Ricavi annui (in euro)

209 milioni

Spettatori allo stadio (stagione 22/23)

Italia

5 miliardi

Ricavi annui (in euro)

11 miliardi

Impatto sul Pil (in euro)

126mila

Posti di lavoro

MAG

molti casi acuita dalla pandemia, ha spinto i club a cercare nuovi capitali. E l'interesse degli investitori, soprattutto quelli statunitensi, è stato da subito vivissimo. Per i fondi privati, il calcio italiano rappresenta un'ottima opportunità di guadagno: le società calcistiche hanno grandi margini di miglioramento in quanto a produttività. Costruire stadi e centri sportivi di proprietà, rafforzare (e internazionalizzare) i brand, cavalcare l'onda di nuove tendenze quali e-sports, sport femminile, social media e data analytics, sono le strade maestre per incrementare i fatturati. In più, i club sportivi hanno fanbase solide e fedeli, e il loro andamento è solitamente slegato da quello del resto del mercato, il che rende li rende particolarmente attrattivi per gli investitori dediti a diversificare i loro portafogli. È per queste ragioni che oggi, nei primi cinque campionati europei, il 27% delle società calcistiche ha come azionista di maggioranza un operatore di private capital (dati Aifi-Fineurop Sodic-Legance). E operazioni come quella di Elliott sul Milan sono emblematiche del successo della formula. Il fondo della

famiglia Singer aveva acquisito il club rossonero nel 2018 per circa 750 milioni di euro; quattro anni dopo (dopo uno scudetto vinto), il 99,93% della società è stato ceduto a Redbird Capital per 1,2 miliardi di euro. Guadagno netto: circa 450 milioni di euro; a cui vanno aggiunti gli interessi sul *vendor loan* concesso proprio da Elliott al nuovo acquirente.

UNA VITTORIA NUOVA

L'arrivo dei nuovi investitori ha stimolato un lento ma progressivo cambio di passo dei club italiani. La nuova parola d'ordine è autosufficienza: sono finiti i tempi in cui il proprietario di turno si indebitava per esaudire i sogni dei tifosi. Certo, il risultato sportivo (*on the pitch*) è ancora l'obiettivo primario, nonché il modo più immediato per incrementare i ricavi. Ma nello sport alla fine il vincitore è solo uno: e un business model sostenibile non può basarsi solo sull'aspettativa di una serie costante di risultati positivi. Quindi si fanno largo modelli nuovi: come quello della *media company*, a cui aspirano soprattutto i grandi club per destagionalizzare i risultati



DANIELE MASSARO, GERRY CARDINALE, FRANCO BARESI

MAG 215



CLUB	ANNO	ACQUIRENTE	VENDITORE	ADVISOR LEGALI	WWW
Atalanta	2022	Stephen Pagliuca	Antonio Percassi, Luca Percassi (La Dea)	Legance, Kirkland & Ellis, Pirola Pennuto Zei & associati, Gatti Pavesi Bianchi Ludovici,	
Bologna	2014	Joey Saputo, Joe Tacopina	Albano Guaraldi	Ls Lexjus Sinacta, Tacopina Seigel & Turano	
Catania	2021	Joe Tacopina	Giovanni Ferrau, Gaetano Nicolosi (Sigi)	Chiomenti	
Cesena	2021	Robert Lewis, John Aiello (Jrl Investment)	Holding Cfc	Chiomenti	
Como	2019	Dennis Wise (Sent Entertainment)	Massimo Nicastro (Nicastro Group)	Latham & Watkins	
Fiorentina	2019	Rocco Comisso (New Acf Fiorentina)	Associazione calcio Diego Della Valle, Andrea Della Valle	Chiomenti, BonelliErede	
Genoa	2021	777 Partners	Enrico Preziosi (Fingiochi)	Gattai Minoli Partners (oggi PedersoliGattai), Lca, Cornaglia & associati	
Inter	2016	Suning (Zhang Jindong)	Erick Thohir (International Sports Capital)	BonelliErede, Jungtian & Gongcheng, Latham & Watkins, Cleary Gottlieb	
Milan	2022	Redbird Capital Partners (Gerry Cardinale)	Elliott Advisors Uk - Project Redblack (Gordon Singer)	Legance, Delfino e associati Willkie Farr & Gallagher, Fivelex,	
Padova	2017	Joseph Marie Oughourlian (J4A Holdings II)	Roberto Bonetto (Thema Italia)	Gattai Minoli Partners (oggi PedersoliGattai), Conte Perazzolo	
Palermo	2022	City Football Group (Mansour bin Zayed Al Nahyan)	Dario Mirri, Antonino Di Piazza (Hera Hora)	Dla Piper, Pirola Pennuto Zei & associati, Allen & Overy, Mazzarella	
Parma	2020	Kyle Krause (Krause Group)	Desports	Advant Nctm, Gattai Minoli Partners (oggi PedersoliGattai), Belli, Ey	
Pisa	2021	Alexander Knaster (Pamplona Capital Management)	Enzo Ricci, Giuseppe Corrado, Miro Paletti (Magico Pisa)	Grimaldi Alliance, Cms	
Roma	2020	The Friedkin Group - Romulus and Remus Investments (Thomas Dan Friedkin)	James Pallotta (As Roma spv)	Chiomenti, Dla Piper, Tonucci & Partners	
Sampdoria	2023	Andrea Radrizzani, Matteo Manfredi (Blucerchiati)	Massimo Ferrero	Legance, PwC Tls, Dla Piper, Molinari Agostinelli, Zitiello associati	
Spezia	2021	Robert Platek (Msd Capital)	Gabriele Volpi (Stitching Social Sport)	Chiomenti, Grimaldi Alliance	
Triestina	2023	Ben Rosenzweig (Lbk Capital)	Simone Giacomini (Atlas Consulting)	Chiomenti, Rappazzo	
Venezia	2020	Duncan Niederauer (Vfc Newco 2020)	James Daniels, Joe Tacopina (Venezia Fc)	Lawp	-

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

MAG

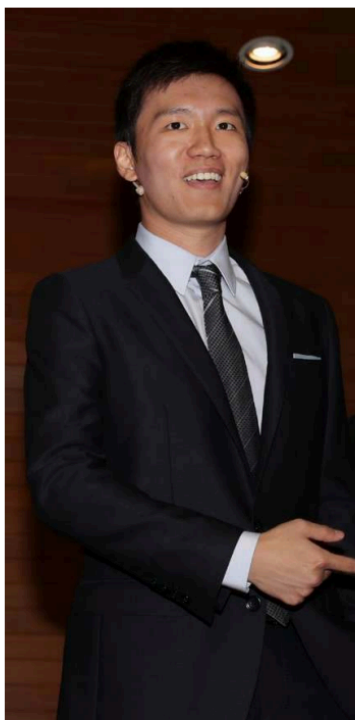
finanziari. Società come Inter, Milan, Juventus e Roma oggi puntano tutte a diventare player dell'intrattenimento in senso lato, con contenuti diversificati (post social, podcast e trasmissioni in streaming) per attrarre fasce di popolazione nuove e desiderose di nuovi contenuti: soprattutto donne, nuove generazioni e all'estero.

Investire nell'entertainment diventa obbligatorio anche perché i grandi club sono quelli che finora hanno trovato più ostacoli nella creazione di nuove infrastrutture (si veda l'articolo su San Siro in questo numero di MAG): tra le big storiche della Serie A, solo la Juventus ha uno stadio di proprietà. Paradossalmente, su questo fronte sono i club medio-piccoli ad avere più opportunità: fuori dai grandissimi centri urbani, i costi di costruzione o ristrutturazione sono più abbordabili, e le amministrazioni comunali hanno tutto l'interesse ad affidare a privati la valorizzazione delle aree intorno agli stadi. Sono le dinamiche che hanno permesso ad Atalanta, Udinese, Sassuolo e Frosinone di dotarsi di stadi nuovi, fonti di maggiori ricavi. La fetta di introiti più ampia, per la maggior parte delle squadre d'Italia, rimane però la compravendita di giocatori (*player trading*). E anche su questo fronte c'è del lavoro da fare. Da un lato, va governato l'ingresso prepotente nel mercato dei player mediorientali, le cui immense disponibilità finanziarie rappresentano un'opportunità sul breve, ma anche un rischio di impoverimento sportivo sul lungo termine.

Dall'altro, gli organi di gestione e controllo dei club avvertono sempre di più l'esigenza di implementare norme, procedure e meccanismi di controllo per l'area sportiva. Regolare internamente il funzionamento il calciomercato, tracciando chiaramente i rapporti tra i diversi soggetti in gioco e gli accordi raggiunti, diventa indispensabile per redigere bilanci corretti, ed evitare di incappare in indagini da parte delle autorità di sorveglianza. È successo di recente alla Juventus, condannata tra l'altro a una penalizzazione in classifica nella stagione 2022/2023 per presunte irregolarità di bilancio (cd. plusvalenze artificiali); ma sono pochissimi i club italiani a non essere mai incorsi in

problemi simili.

Dopotutto, la tentazione di fare il passo più lungo della gamba per ottenere un risultato sportivo in grado di fare da volano per la crescita dei ricavi è sempre presente. Ma l'ingresso della finanza nel mondo del calcio ha fatto emergere un nuovo concetto di successo: quello sostenibile e in grado per questo di durare nel tempo. In un Paese in cui molti exploit sportivi non hanno prodotto conseguenze positive sul lungo termine, e in cui fino a poco tempo fa era dato per assodato che indebitarsi fosse l'unica strada per vincere, è già un gran traguardo. ■



STEVEN ZHANG

IGE, gli esports al microscopio

LINK: https://www.corrieredellosport.it/news/esports/eventi/2024/04/16-125927844/ige_gli_esports_al_microscopio



IGE, gli esports al microscopio Ci sarà tanto spazio anche per l'esports nel corso dell'Italian Gaming Expo (Roma, dal 18 al 19 aprile), con il gaming competitivo videoludico che sarà protagonista di diverse tavole rotonde 4 min ?
16.04.2024 09:58 Si parlerà di regolamentazione e di lavoro nel settore degli esport, ma anche di apertura alle scommesse e dell'impatto delle nuove tecnologie sul gaming competitivo nel corso dell'Italian Gaming Expo, la due giorni realizzata dal network Gioconews interamente dedicata al comparto italiano del gioco pubblico in programma il 18 e 19 aprile al Palazzo dei Congressi dell'Eur di Roma. Tra land-based e igaming, scommesse sportive, casinò, e ippica ci sarà tanto spazio anche per l'esports, con il gaming competitivo videoludico che sarà protagonista di diverse tavole rotonde, oltre che dei premi dedicati al settore. Il tema generale è 'Esports: la scommessa è sul futuro',

sicuramente azzeccato in un 2024 che si pone come 'un anno strategico per l'industria italiana del gaming, con un percorso di riforma avviato dal Legislatore e un intero impianto di regole da riscrivere per arrivare alla definizione dei nuovi bandi di gara", come affermato da Simona Clarizio, Responsabile IGE 2024. Tutti gli appuntamenti con gli esport. Gli appuntamenti dedicati agli esports iniziano giovedì 18 alle 15.50 con la tavola rotonda su 'Esports: alla ricerca di un ecosistema sostenibile', che vedrà la partecipazione dell'onorevole Antonio Caso, membro della commissione Cultura, scienza e istruzione della Camera dei Deputati, Michele Magro, presidente Malta Esports Association, Helene Thibault, partner di Tonucci & Partners, Alberto Simonetti, Policy & public affairs manager di Iidea, Sergi Mesonero, head di Isfe, la Interactive Software Federation of Europe, moderati da Massimo

Caputi, giornalista, speaker di Rtl 102,5, Ceo & founder di AI4Sport, nonché direttore responsabile di Esports Industry. Venerdì 19 alle 11.25 la seconda tavola rotonda sul tema 'La scommessa degli esports', con Luigi Ughi, Ceo & Co-founder di Giotto, Luca Pagano, Ceo e Cofounder di QlashAvv, Stefano Sbordonni, founder di Sbordonni&Partners, Ludovico Calvi, presidente onorario di Ulis, moderati da Cesare Antonini, cofounder di Gn Media, redattore di EsportsMag.it e GiocoNews.it Venerdì alle 15.30 il terzo appuntamento, con la tavola rotonda su 'L'impatto delle nuove tecnologie nel gaming e nella creazione di nuove professionalità', con Thomas De Gasperi, presidente di Mkers Spa, Michele Ruta, docente del dipartimento di Ingegneria Elettronica del Politecnico di Bari, Marco Napoli, head of Randstad Technologies in Randstad e Giuseppe Pesce, Coo Leading Global Consulting di Tax & Legal,

moderati da Massimo Caputi. Tra gli altri appuntamenti di interesse per chi rientra nel settore sportivo sicuramente la tavola rotonda di venerdì 19 alle 12.50, su 'Creator e gamer: sfide e strategie per un mercato in evoluzione', ma anche i due Keynote Speaker del 18 aprile alle 12.35, su "AI Gaming trend 2024 vs HR Etich" e del 19 alle 10.15 su 'Gaming e Metaverso: il futuro è già presente, per chi sa coglierlo', oltre a quelli di venerdì 19 alle 11.30 su 'Cybersecurity, Artificial intelligence e Metaverso: rischi ed opportunità tra attacco e difesa'. Gli Italian Gaming Awards. Gli Italian Gaming Awards 2024 (Iga) accompagneranno la kermesse con le premiazioni in una serata di gala, il 18 aprile, presso lo Spazio Novecento di Roma. In totale ci sono 20 categorie di premi rivolte a operatori, fornitori e non solo. Tra questi presente anche l'esports con il premio Operatore Esports Award che 'riconosce l'operatore di esports che ha ottenuto i maggiori risultati negli ultimi 12 mesi'. © RIPRODUZIONE RISERVATA

IGE, gli esports al microscopio

LINK: https://www.tuttosport.com/news/esports/2024/04/16-125927842/ige_gli_esports_al_microscopio



IGE, gli esports al microscopio Ci sarà tanto spazio anche per il gaming competitivo videoludico nel corso dell'Italian Gaming Expo, l'evento dedicato al comparto italiano del gioco pubblico che su terrà a Roma dal 18 al 19 aprile Si parlerà di regolamentazione e di lavoro nel settore degli esport, ma anche di apertura alle scommesse e dell'impatto delle nuove tecnologie sul gaming competitivo nel corso dell'Italian Gaming Expo, la due giorni realizzata dal network Gioconews interamente dedicata al comparto italiano del gioco pubblico in programma il 18 e 19 aprile al Palazzo dei Congressi dell'Eur di Roma. Tra land-based e igaming, scommesse sportive, casinò, e ippica ci sarà tanto spazio anche per l'esports, con il gaming competitivo videoludico che sarà protagonista di diverse tavole rotonde, oltre che dei premi dedicati al settore. Il tema generale è 'Esports: la scommessa è sul futuro', sicuramente azzecato in un

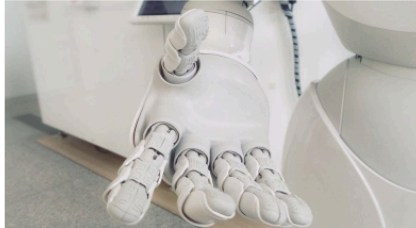
2024 che si pone come 'un anno strategico per l'industria italiana del gaming, con un percorso di riforma avviato dal Legislatore e un intero impianto di regole da riscrivere per arrivare alla definizione dei nuovi bandi di gara", come affermato da Simona Clarizio, Responsabile IGE 2024. Tutti gli appuntamenti con gli esport. Gli appuntamenti dedicati agli esports iniziano giovedì 18 alle 15.50 con la tavola rotonda su 'Esports: alla ricerca di un ecosistema sostenibile', che vedrà la partecipazione dell'onorevole Antonio Caso, membro della commissione Cultura, scienza e istruzione della Camera dei Deputati, Michele Magro, presidente Malta Esports Association, Helene Thibault, partner di Tonucci & Partners, Alberto Simonetti, Policy & public affairs manager di Iidea, Sergi Mesonero, head di Isfe, la Interactive Software Federation of Europe, moderati da Massimo Caputi, giornalista, speaker

di Rtl 102,5, Ceo & founder di AI4Sport, nonché direttore responsabile di Esports Industry. Venerdì 19 alle 11.25 la seconda tavola rotonda sul tema 'La scommessa degli esports', con Luigi Ughi, Ceo & Co-founder di Giotto, Luca Pagano, Ceo e Cofounder di QlashAvv, Stefano Sbordonni, founder di Sbordonni&Partners, Ludovico Calvi, presidente onorario di Ulis, moderati da Cesare Antonini, cofounder di Gn Media, redattore di EsportsMag.it e GiocoNews.it Venerdì alle 15.30 il terzo appuntamento, con la tavola rotonda su 'L'impatto delle nuove tecnologie nel gaming e nella creazione di nuove professionalità', con Thomas De Gasperi, presidente di Mkers Spa, Michele Ruta, docente del dipartimento di Ingegneria Elettronica del Politecnico di Bari, Marco Napoli, head of Randstad Technologies in Randstad e Giuseppe Pesce, Coo Leading Global Consulting di Tax & Legal, moderati da Massimo

Caputi. Tra gli altri appuntamenti di interesse per chi rientra nel settore sportivo sicuramente la tavola rotonda di venerdì 19 alle 12.50, su 'Creator e gamer: sfide e strategie per un mercato in evoluzione', ma anche i due Keynote Speaker del 18 aprile alle 12.35, su "AI Gaming trend 2024 vs HR Etich" e del 19 alle 10.15 su 'Gaming e Metaverso: il futuro è già presente, per chi sa coglierlo', oltre a quelli di venerdì 19 alle 11.30 su 'Cybersecurity, Artificial intelligence e Metaverso: rischi ed opportunità tra attacco e difesa'. Gli Italian Gaming Awards. Gli Italian Gaming Awards 2024 (Iga) accompagneranno la kermesse con le premiazioni in una serata di gala, il 18 aprile, presso lo Spazio Novecento di Roma. In totale ci sono 20 categorie di premi rivolte a operatori, fornitori e non solo. Tra questi presente anche l'esports con il premio Operatore Esports Award che 'riconosce l'operatore di esports che ha ottenuto i maggiori risultati negli ultimi 12 mesi'. © RIPRODUZIONE RISERVATA Da non perdere Loading...

Ige 2024, la scienza al servizio del gioco

LINK: https://www.gioconews.it/news/eventi_1/ige-2024-la-scienza-al-servizio-del-gioco.aspx



Ige 2024, la scienza al servizio del gioco 16 aprile 2024 - 10:10 Eventi Un nutrito e prestigioso comitato scientifico supporta l'organizzazione di Ige - Italian gaming expo, e delinea le tematiche dell'evento in agenda il 18 e 19 aprile al Palazzo dei congressi di Roma. Scritto da Anna Maria Rengo © Possessed Photography / Unsplash Manca ormai pochissimo all'apertura della prima edizione di Ige - Italian gaming expo, in calendario il 18 e 19 aprile al Palazzo dei congressi di Roma. Un evento teso a delineare e ad anticipare il futuro del gioco pubblico italiano, attraverso due giornate di approfondimento su tutti gli aspetti che interessano gli stakeholder di uno dei più importanti mercati di gaming in Europa e nel mondo. Ige si avvale di un Comitato scientifico composto da membri illustri del mondo accademico e scientifico e da professionisti del settore. Scopriamoli

insieme. LUDOVICO CALVI: "RISPOSTE CONDIVISE AI TANTI QUESITI DEGLI STAKEHOLDER" - "Come tanti Paesi, anche il nostro sta affrontando sfide importanti per allineare le normative vigenti alle nuove condizioni di mercato che, specialmente con la crescita dell'e-commerce, ci hanno posto nuove sfide ma anche importanti opportunità. La sfida politica del decennio in piena rivoluzione digitale è come raggiungere un equilibrio ottimale tra sostenibilità del settore e responsabilità sociale al servizio dell'interesse pubblico." Lo sottolinea Ludovico Calvi, presidente onorario United lotteries for integrity in sports - Ulis, nell'evidenziare il contributo che può dare un evento come l'Ige alla duplice opera di riordino del gioco, online e fisico, in atto in Italia. "Io ritengo che l'Italian gaming expo possa veramente rappresentare una fantastica opportunità per provare, in maniera

efficace, a dare delle risposte condivise ai tanti quesiti che stakeholder pubblici e privati ricercano da tempo. La protezione dei consumatori, la gestione della reputazione del settore così come l'opinione pubblica sono questioni chiave che meritano l'attenzione di tutti con l'obiettivo di servire l'interesse pubblico e contribuire a comportamenti di gioco sani", spiega ancora Calvi, che si sofferma, su questo ultimo aspetto, su quanto sia importante nel portare anche in Italia il tema dell'integrità dello sport. "L'Italia è sempre stata all'avanguardia nell'applicazione di misure adeguate al contrasto del fenomeno della manipolazione delle competizioni sportive. Già dal 2011, molto prima dell'introduzione della Convenzione del Consiglio d'Europa, il nostro paese si è dotato di un modello operativo molto efficace e composto da due unità dedite al contrasto del

Match-Fixing: una di intelligence, l'Uiss (Unità informativa scommesse sportive) e l'altra di natura investigativa il Giss (Gruppo investigativo scommesse sportive). A seguito dei successi del modello italiano, è stata introdotta all'interno della Convenzione del Consiglio d'Europa sulla manipolazione dei risultati delle competizioni sportive, il concetto di piattaforma nazionale adottato da tantissimi Paesi che hanno ad oggi firmato la Convenzione. Il livello di esperienza ormai ventennale del nostro Paese e del modello italiano nel suo complesso, non solo in materia di regolamentazione del settore dei giochi e delle scommesse sportive ma anche e soprattutto nella gestione tecnico-operativa dei processi, candida l'Italia sicuramente a una posizione di leadership." Tutto questo, evidenzia Calvi, "nonostante, le minacce e le sfide, che la comunità globale che si occupa di Integrità sportiva sta affrontando, sono enormi. Purtroppo, il fenomeno di corruzione tra gli atleti di età relativamente giovane è ricorrente e nasce dalla mancanza di consapevolezza e dall'assenza di una cultura dell'integrità sportiva tra i

giovani atleti. È nostro dovere quindi continuare a vigilare e proteggere tutti i presidi di legalità atti a garantire la legittimità degli avvenimenti sportivi, ma è altresì necessario investire in formazione ed informazione con l'obiettivo di proteggere gli atleti e gli interessi legittimi dei consumatori e di tutte le parti in causa", conclude.

CARLO ALBERTO CARNEVALE MAFFÈ: "DIGITALIZZAZIONE E REVISIONE REGOLATORIA NEL FUTURO DELL'INDUSTRIA" - Ige arriva in un momento di svolta sia per il gioco fisico che per quello online italiano. Quale futuro attende l'industria? Prova a descriverlo Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of practice di Strategy and Entrepreneurship presso Sda Bocconi School of Management: "Sicuramente uno scenario tecnologico sui sistemi di pagamento che nei prossimi cinque anni richiederà un'importante evoluzione. Il digitale diventerà una forma di interazione in tutti i segmenti e sarà pervasivo, l'ibridazione è irreversibile. In un contesto dove stanno arrivando metaverso e intelligenza artificiale, gli operatori dovranno adottare nuovi linguaggi. Il gioco è antichissimo, è vero, ma è sempre in evoluzione e

movimento. Un altro elemento forte è la revisione regolatoria con la rimessa in discussione degli assetti industriali delle concessioni e delle regole del gioco, così che esso sia sempre più responsabile e sostenibile". In questo panorama proteso verso il futuro, Carnevale Maffè sottolinea l'importanza che gli operatori facciano squadra così da essere "un interlocutore affidabile del regolatore così che le regole vengano scritte in maniera condivisa e con in mente l'obiettivo della trasparenza e della sostenibilità". E un ruolo cruciale, a suo giudizio, può essere svolto dall'Italian gaming expo: "Esso è un'occasione per costituire un ecosistema di industria che sia interlocutrice dei regolatori italiani ed europei. L'Italia è stata e continua a essere un modello per la legislazione e la regolazione del gioco a livello europeo: è stato un paese guida nella digitalizzazione e regolamentazione dei controlli, è un laboratorio di sperimentazione di un nuovo dialogo con un obiettivo comune: il gioco non è un settore da penalizzare ma un'area di possibile vantaggio competitivo per gli operatori italiani", conclude. MATTEO CAROLI: "LA RESPONSABILITÀ SEMPRE PIÙ AL CENTRO DEL

BUSINESS" - "Credo che nell'evento ci sia un'interessante e nuova attenzione al gioco responsabile. Il coinvolgimento della Fondazione Fair, la cui missione è proprio favorire la concreta affermazione del gioco responsabile, va proprio in questa direzione." Lo evidenzia Matteo Caroli, professore di Gestione delle imprese internazionali all'Università Luiss Guido Carli di Roma e che punta l'attenzione sul tema della responsabilità, centrale anche nella programmazione dei contenuti di Ige: "Nel mondo, i grandi gruppi che si occupano di gioco sono da tempo impegnati nel gioco responsabile. Anche in Italia le principali aziende stanno mostrando un impegno consistente; alcune hanno posto il tema della sostenibilità al centro del loro modello di business. Il percorso verso la sostenibilità è dunque ben avviato, con molte tappe da raggiungere davanti, come del resto in molti altri settori". In questo percorso, si incontra anche l'attuazione della Delega fiscale: "L'azione di riordino del Governo è importante e positiva. sarà essenziale darne attuazione concreta anche attraverso la collaborazione fattiva tra tutti gli stakeholder", è l'auspicio di Caroli.

GIANLUCA COMANDINI: "AIUTARE IL PAESE A DIRE LA SUA A LIVELLO INTERNAZIONALE" - Che lavoro è stato quello del Comitato scientifico e quanto è importante organizzare un evento sul gioco pubblico in Italia in questo particolare momento? La parola a Gianluca Comandini, imprenditore italiano, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media: "Non è importante, è fondamentale. Ancora una volta il nostro Paese è fanalino di coda quando si parla di innovazione o trend di mercato. Sono almeno dieci anni che vediamo il resto del mondo organizzare eventi da decine di migliaia di persone e/o tornei da milioni di dollari, solo noi etichettiamo ancora questo settore come un 'gioco da ragazzi'. Sempre più aziende stanno investendo e sempre più professionisti del settore stanno nascendo anche qui in Italia, perciò è necessario un evento che possa matchare domanda e offerta del mercato e aiutare anche il nostro paese a dire la sua a livello internazionale. Come membro del comitato scientifico è veramente sfidante poter conoscere tanti altri esperti in materia e definire insieme le strategie migliori, speriamo

sia solo un ottimo inizio di qualcosa ancora più grande". Comandini analizza anche il posizionamento di quella del gioco nel rapporto generale tra nuove tecnologie e industria: "Lo abbiamo visto già altrove in Europa e oltre: tecnologie emergenti come blockchain e intelligenza artificiale stanno cambiando radicalmente il gioco. Il web3 soprattutto porterà la dimensione del gaming a un livello successivo, l'unica regola sarà non perdersi. Chi non sale a bordo ora e non si adegua alle nuove regole del gioco, rimarrà drasticamente tagliato fuori da un mercato così dinamico e in crescita esponenziale". LUCIO L A M B E R T I : "DISCONTINUITÀ CON IL PASSATO GRAZIE A INTELLIGENZA ARTIFICIALE E REALTÀ IMMERSIVE" - Professore di Marketing analytics e analytics for Business lab at Politecnico di Milano, coordinatore dell'Interdepartmental physiology, emotion and experience lab (Pheel) del Politecnico, nonché scientific director del Metaverse marketing lab and of the Automotive experience design lab, Lucio Lamberti inquadra l'evento Ige e la sua importanza nel momento di svolta epocale dal punto di vista normativo, ma anche

tecnologico, che sta vivendo il mondo del gioco italiano. "È importante discutere di gaming - sottolinea - perchè le discontinuità introdotte da intelligenza artificiale e realtà immersive propongono possibilità di creazione di un legame fortemente immersivo con l'utente. La gamification è un tema sulle agende dei manager in qualsiasi settore da oltre un decennio, e oggi le tecnologie danno possibilità dal punto di vista delle meccaniche di interazione, delle potenzialità narrative e delle dinamiche di personalizzazione e ingaggio degli utenti." Il professore illustra poi le frontiere tecnologiche che il gioco deve varcare e quali saranno i vantaggi per gli operatori e per i giocatori: "L'intelligenza artificiale può a b i l i t a r e u n a personalizzazione spinta dell'esperienza di gioco, e questo può favorirne una maggiore fruibilità e piacevolezza". Un passaggio finale, dall'esperto di metaverso, anche sul suo legame con il gioco: "Il metaverso è una modalità i m m e r s i v a e s t r u t t u r a l m e n t e esperienziale di fruizione di contenuti digitali. In questo senso il legame è strutturale e non a caso le principali applicazioni come numero di utenti del metaverso è in piattaforme

di gioco come Fortnite o Roblox". QUIRINO MANCINI: "UN RESPIRO INTERNAZIONALE PER UN EVENTO DI INTERESSE E RICHIAMO" - "Sono molto lieto di essere stato invitato a partecipare all'Italian gaming expo, contribuendo con il nostro tipico 'Imgl Masterclass' format a internazionalizzare un prestigioso evento che si preannuncia di estremo interesse e richiamo." Lo afferma Quirino Mancini, nella duplice veste di partner responsabile della gaming & gambling practice dello **Studio Tonucci** nonché di presidente in carica della International masters of gaming law (Imgl), un network globale di avvocati, regolatori, advisor e operatori dell'industria del gaming. "Occupandomi da circa vent'anni di giochi e scommesse da un punto di vista normativo e regolamentare in uno dei mercati (quello italiano) più importanti, dinamici e competitivi in tutto il panorama europeo, ritengo che un evento come questo, che non a caso si svolgerà in un anno che vede Governo e Parlamento impegnati in una epocale riorganizzazione dell'intero comparto dei giochi con due separate procedure di gara tra il 2024 ed il 2025 per l'assegnazione delle nuove concessioni rispettivamente per l'online e il terrestre, sia

quantomai opportuno per offrire all'industria locale ed internazionale i primi utili riferimenti e indicazioni", continua Mancini, che evidenzia come in questo contesto "l'associazione è costantemente protesa a proporsi, a seconda dei casi, come un autorevole e credibile referente, divulgatore, interlocutore e, ove necessario, anche contraddittore nei confronti della global gaming industry, mettendo a disposizione di quest'ultima i propri strumenti di comunicazione e soprattutto offrendo attraverso le proprie conferenze bi-annuali (una negli Usa e una in Europa) e i vari Masterclass panels che esporta nelle più importanti conferenze e rassegne fieristiche internazionali, altrettante occasioni di incontro e confronto tra i propri associati e gli stakeholders dell'industria mondiale del gioco". Questo ruolo "di faro, impegnativo e ambizioso, è notevolmente agevolato da un rapporto preferenziale che da qualche tempo lega la Imgl alla International association of gaming regulators (Iagr), il network internazionale di cui fanno parte, con poche eccezioni, gli enti regolatori del gioco di tutto il mondo. Invero, le due associazioni lavorano

attivamente per offrire all'industria contenuti congiunti in termini di temi e speakers concordati assieme e quindi presentati "a quattro mani" in occasione di eventi fieristici di primario rilievo quali l'Ice di Londra di quest'anno e la stessa Ige di Roma, che infatti vedrà tra i propri relatori anche Ben Haden, presidente della Iagr nonché executive della UK Gambling commission, l'ente regolatore britannico dei giochi, e Zachary Sciberras, alto funzionario della Malta gaming authority", prosegue Mancini, secondo il quale "non è dunque a caso che il prossimo ottobre la Imgl e la Iagr abbiano deciso di incrociare nuovamente le loro strade proprio nella Città eterna, dove terranno le rispettive conferenze condividendo buona parte del programma e dei vari social networking events ivi previsti". Mancini auspica dunque, in chiusura, che "il notevole e lodevolissimo sforzo organizzativo prodotto dagli organizzatori dell'Ige venga giustamente premiato in termini di partecipazione massiccia da parte dei delegati dell'industria locale ed europea" e che "la presenza e l'apporto della Imgl possa rappresentare anche una rara e preziosa opportunità di contatto, quantomai tempestiva

atteso il momento di transizione, con gli autorevoli rappresentanti governativi, ministeriali e dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli che parteciperanno all'evento". FRANCESCO RODANO: "CONDIVISIONE DELLE INFORMAZIONI È FONDAMENTALE PER SOSTENIBILITÀ NEL LUNGO PERIODO" - "L'Italian gaming expo offre l'opportunità di un confronto costruttivo tra gli operatori del settore, in un momento cruciale per il suo riassetto normativo, utile a comprendere le sfide regolatorie che il comparto si trova ad affrontare e rappresenta anche un'occasione di scambio trasparente e aperto sulla gestione responsabile dell'offerta e la tutela dei giocatori, nonché di riflessione sul futuro sostenibile del settore in Italia, in un periodo di evoluzione tecnologica e rapida diffusione dell'intelligenza artificiale." Francesco Rodano, chief policy officer di Playtech e former online gaming regulator, si sofferma in particolare sull'intelligenza artificiale, che "sta rapidamente emergendo come uno strumento chiave per promuovere la sostenibilità dell'industria del gioco con vincita in denaro, soprattutto dal punto di vista della

prevenzione del consumo compulsivo. Ad esempio, già da qualche anno, l'AI ci offre l'opportunità di analizzare continuamente il comportamento di ogni singolo consumatore online per individuare, con grande anticipo, quelli a rischio di sviluppare sintomi di gioco compulsivo in futuro". Playtech ha sviluppato una propria soluzione, chiamata BetBuddy, che "utilizza l'AI per esaminare oltre 70 indicatori comportamentali. Oltre a segnalare i consumatori potenzialmente a rischio, l'AI fornisce anche la motivazione per ciascuno di essi, che può variare da persona a persona, come ad esempio l'inseguimento delle perdite, l'aumento del tempo passato a giocare o del denaro speso, l'alto numero di sessioni notturne, e così via. Il profilo di rischio individuale consente agli operatori di intervenire proattivamente e in modo personalizzato con i consumatori a rischio, ad esempio con messaggi automatici sullo schermo, chiamate del servizio clienti, o l'offerta di strumenti di autogestione. Grazie a queste interazioni è possibile indirizzare i consumatori verso abitudini di gioco più equilibrate, diminuendo la possibilità che perdano il controllo." Rodano sottolinea anche che l'uso dell'AI "implica aspetti etici che richiedono

una governance attenta. Occorre assicurarsi che i modelli non siano affetti da pregiudizi discriminatori ('bias'), rispettino la riservatezza dei dati personali e siano trasparenti nelle decisioni. La supervisione umana è indispensabile per garantire questi aspetti. Guardando al futuro, "l'applicazione dell'AI al gioco potrebbe avere un impatto ancora più positivo, ad esempio per rendere più efficaci le interazioni con i consumatori a rischio, per individuare elementi di rischio nelle conversazioni tra consumatori e servizio clienti, e per creare assistenti digitali che offrano un supporto personalizzato su larga scala". E conclude: "La discussione su questi temi a Ige rappresenta un ulteriore passo verso una collaborazione attiva e una condivisione delle conoscenze tra operatori, fornitori di tecnologia, ricercatori e autorità di regolamentazione, che sarà essenziale per assicurare la sostenibilità del settore nel lungo periodo".

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: https://www.adnkronos.com/economia/giochi-a-roma-la-prima-edizione-di-italian-gaming-expo-e-conference-il-futuro-sostenibile_5QZQZ1Mvdq8pJK...



Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' 17 aprile 2024 | 13.12 Redazione Adnkronos
LETTURA: 2 minuti
Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo

sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla sostenibilità. In programma anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche dal mondo dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, "il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e

per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la formazione e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo". Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, coordinatore dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the

Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner **Tonucci&Partners**; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports UliS; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista, conduttore radiofonico. Parteciperanno all'evento l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il ministero dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il Coni, e regolatori internazionali. Riproduzione riservata

Navigare le acque della compliance: una prospettiva multinazionale

LINK: https://www.huffingtonpost.it/blog/2024/04/17/news/navigare_le_acque_della_compliance_una_prospettiva_multinazionale-15660473/



Navigare le acque della compliance: una prospettiva multinazionale di **Tonucci & Partners**. Le esigenze di conformità per le imprese possono presentare sfide pratiche, specialmente per i gruppi multinazionali, quando la necessità di adeguarsi alle normative dell'Ue si scontra con gli obblighi dei paesi in cui il gruppo opera 17 Aprile 2024 alle 14:08 (a cura di Giulio Zamponi, avvocato associato **Tonucci&Partners**) Nel corso dell'ultimo decennio, il ruolo svolto dalla c.d. 'compliance' all'interno delle imprese e - soprattutto - dei gruppi d'impresa, è notevolmente accresciuto: da un lato, grazie alla maggiore consapevolezza interna alle aziende circa l'importanza di prevenire i rischi di non conformità alle norme e, pertanto, il rischio di sanzioni legali o disciplinari; dall'altro, a causa di sempre più frequenti interventi legislativi, sia a livello nazionale che dell'Unione Europea. Tuttavia, le

esigenze di conformità possono presentare sfide pratiche, specialmente per i gruppi multinazionali, quando la necessità di adeguarsi alle normative dell'Unione Europea si scontra con gli obblighi di compliance dei paesi in cui il gruppo opera. Esempi pratici di come alcune normative nazionali possano interagire a livello europeo si possono ravvisare, in particolare, nell'adozione di Compliance Programs e/o Codici Etici o di Condotta di gruppo, nel cui ambito contemperare le varie normative applicabili, quali, fra le tante, la disciplina della responsabilità amministrativo-penale delle persone giuridiche, introdotta in Italia dal Decreto Legislativo n. 231 del 2001, e - per esempio - per la Francia la Loi n. 2017-399 in materia di obblighi di vigilanza delle imprese per la prevenzione di gravi violazioni dei diritti umani e delle libertà fondamentali, della salute e

della sicurezza delle persone e dell'ambiente. Una decisione recente del Tribunale di Parigi, nel caso del sindacato SUD PTT contro la società La Poste, è emblematica di questa complessità. Il Tribunale ha stabilito che il "plan de vigilance" di La Poste, introdotto dalla Legge francese n. 2017-399, non fosse conforme alla legge stessa, ordinando alla società di adottare azioni correttive specifiche. Dall'altra parte, in Italia, sin dall'entrata in vigore del Decreto Legislativo n. 231/2001, la giurisprudenza ha richiesto modelli organizzativi con una mappatura dettagliata dei rischi, protocolli e procedure chiari, e un sistema per individuare violazioni del modello o reati. Nonostante le differenze nei campi di applicazione, è chiaro che entrambe queste discipline hanno come obiettivo la prevenzione. Questo potrebbe favorire un dialogo tra i due sistemi,

migliorando l'efficienza dei processi interni delle multinazionali e riducendo la burocrazia documentale. A supporto di questa armonizzazione, gli standard internazionali dell'UNI e, in particolare, la norma ISO 37301:2021 sui sistemi di gestione per la compliance, insieme alle Linee Guida dell'OCSE "on Responsible Business Conduct", offrono un quadro di riferimento importante. In un contesto sempre più globale, quindi, costruire un sistema di compliance efficace richiede un approccio su misura, considerando le specificità del business e un'analisi dettagliata delle normative applicabili. Navigare queste acque richiede una conoscenza approfondita e un'impostazione adattativa, ma può portare a una governance aziendale più robusta e responsabile. In conclusione, in una prospettiva ogni giorno più internazionale, nella costruzione di un sistema di compliance risulterà fondamentale adottare un approccio custom-made relativo, oltre che alle caratteristiche e peculiarità del business o attività svolte, anche ad un'analisi di benchmark trasversale alle normative di compliance applicabili alla singola azienda o gruppo. Commenta con i lettori I commenti dei lettori

HuffPost crede nel valore del confronto tra diverse opinioni. Partecipa al dibattito con gli altri membri della community. Suggestisci una correzione di Maria Sole Betti di Michele Valensise di Andrea Pira

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: https://www.leggo.it/ultimissime_adn/giochi_a_roma_la_prima_edizione_di_italian_gaming_expo_conference_il_futuro_sostenibile-20240417131247....

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' Roma, 17 apr. - (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla sostenibilità. In programma

anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche da l m o n d o dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, 'il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la f o r m a z i o n e e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di approfondire tutte le

tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo'. Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, c o o r d i n a t o r e dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner **Tonucci**&Partners; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista, conduttore radiofonico.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Parteciperanno all'evento l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il ministero dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il Coni, e regolatori internazionali. Ultimo aggiornamento: Mercoledì 17 Aprile 2024, 13:12

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: <https://www.affaritaliani.it/notiziario/giochi-a-roma-la-prima-edizione-di-italian-gaming-expo--conference--il-futuro-sostenibile-380766.htm...>

17 aprile 2024- 13:12
Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' Roma, 17 apr. - (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla

sostenibilità. In programma anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche dal mondo dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la formazione e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di

approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo. Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, coordinatore dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner Tonucci&Partners; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista,

c o n d u t t o r e
radiofonico. Parteciperanno
all'evento l'Agenzia delle
dogane e dei Monopoli, il
ministero dell'Agricoltura,
della sovranità alimentare e
delle foreste, l'Autorità per
le Garanzie nelle
Comunicazioni, il ministero
dell'Interno, la Guardia di
Finanza, il Coni, e regolatori
internazionali.

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: <https://www.liberoquotidiano.it/news/adnkronos/39069046/giochi-a-roma-la-prima-edizione-di-italian-gaming-expo-conference-il-futuro-sostenib...>

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' 17 aprile 2024 Roma, 17 apr. - (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla

sostenibilità. In programma anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche dal mondo dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, 'il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la formazione e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di

approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo'. Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, **c o o r d i n a t o r e** dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner **Tonucci&Partners**; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista,

conduttore radiofonico. Parteciperanno all'evento l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il ministero dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il Coni, e regolatori internazionali.

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: <https://notizie.tiscali.it/economia/articoli/giochi-roma-prima-edizione-italian-gaming-expo-conference-il-futuro-sostenibile/?chn>



Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' di Adnkronos Roma, 17 apr. - (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali

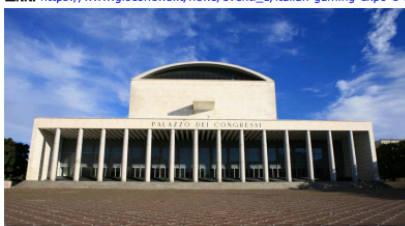
tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla sostenibilità. In programma anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche dal mondo dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, 'il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve

essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la formazione e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo'. Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, coordinatore dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer

Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner **Tonucci&Partners**; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista, conduttore radiofonico. Parteciperanno all'evento l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il ministero dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il Coni, e regolatori internazionali. di Adnkronos

Italian Gaming Expo & Conference: il futuro è già qui, e guarda alla sostenibilità

LINK: https://www.gioconews.it/news/eventi_1/italian-gaming-expo-e-conference-il-futuro-e-gia-qui-e-guarda-alla-sostenibilita.aspx



Italian Gaming Expo & Conference: il futuro è già qui, e guarda alla sostenibilità 18 aprile 2024 - 00:30 Eventi L'evento che mancava: al via oggi, 18 aprile, una due giorni di conference ed esposizione dedicata al mercato italiano del gaming, accompagnata dal debutto degli Italian Gaming Awards. Scritto da Alessio Crisantemi Oltre 60 speaker, provenienti da più paesi d'Europa e del mondo. Più di 35 sessioni di contenuto. Oltre 30 aziende coinvolte, tra partner ed espositori. E più di 10 istituzioni rappresentate, tra Agenzia delle dogane e dei monopoli, Coni, Agcom, ministero degli Interni, M a s a f (m i n i s t e r o dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste), Polizia di Stato, Guardia di Finanza, Europol, Interpol, oltre a Governo e Parlamento, con una nutrita presenza di rappresentanti di Camera e Senato. Ai quali si aggiungono i regolatori esteri (come la UK Gambling Commission e

la Mga, Malta Gaming Authority) e diversi soggetti internazionali (come Easg, G4, Imgl - International master of gaming law, Iagr - International association of gaming regulators, Ulis - United Lotteries for integrity in sports). Sono questi i numeri che caratterizzano la primissima edizione di Ige - Italian gaming expo & conference che va in scena da oggi, 18 aprile, al Palazzo dei Congressi di Roma. Nella due giorni a riunirsi saranno le autentiche eccellenze che caratterizzano il mercato italiano del gaming, alcune delle quali vengono presentate nelle seguenti pagine, dedicate all'evento e ai suoi protagonisti. Forse soltanto in pochi, al di fuori di chi vi lavora, hanno la percezione di quello che rappresenta l'industria del gaming, quale autentica fucina di talenti e culla di vere e proprie eccellenze, appunto: soprattutto in Italia. Ed è proprio per questa ragione che nasce Ige, quale nuovo evento

puramente B2B dedicato a questa particolarissima industria in Italia. Un'iniziativa incentrata sul contenuto, che offre un'occasione unica per approfondire le principali tematiche che guideranno il mondo del gaming nei prossimi anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla sostenibilità. La manifestazione propone due g i o r n a t e d i approfondimento su tutti gli aspetti che interessano gli stakeholder di uno dei più importanti mercati di gaming in Europa e nel mondo. Due giorni dedicati ai C-level che, insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, influencer, si confronteranno per stimolare il dialogo sui principali temi che guideranno il mercato globale del gioco. Proprio nel periodo in cui Governo e Parlamento hanno avviato il percorso di riforma che porterà alla nascita di un

nuovo settore, attraverso la riscrittura delle regole che lo governano, e all'emanazione dei bandi di gara per il rinnovo di tutte le concessioni. Il 2024, infatti, si è già distinto come un anno strategico per il comparto e l'evento sarà dunque strategico per l'intero ecosistema del gaming: Ige guarda dunque al futuro del gioco in Italia: un futuro che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Ecco quindi che l'evento risponde a una duplice esigenza: da un lato, quella di dare giusto risalto a un settore che, nonostante le sue indiscutibili capacità e peculiarità, continua a non essere considerato con una "vera" industria, mentre dall'altro propone un momento di formazione e informazione per gli addetti ai lavori, alle prese con un passaggio epocale, tra nuove normative e una transizione tecnologica che già in sé rappresenta una sfida tutt'altro che banale, per tutti. Dopo venti anni di progressiva regolamentazione, quello del gaming italiano è diventato un comparto di altissimo livello e un'avanguardia nel sistema globale, al punto da essere imitato da altre

giurisdizioni. Dove i rischi, come quello della deriva patologica o dell'illegalità, non vengono affatto nascosti né tanto meno sottovalutati: anzi, sono proprio alla base del lavoro quotidiano del regolatore ma anche della stessa industria, impegnati entrambi nella ricerca e non solo nell'attuazione di soluzioni sempre più innovative per contrastare tali fenomeni. "Per questo a Ige di parla di futuro sostenibile: perché al centro di ogni sviluppo c'è proprio la protezione dei consumatori e il ruolo che la tecnologia è in grado di svolgere oggi in questo senso. Tutti temi ampiamente affrontati in questi due giorni", spiega Simona Clarizio, responsabile dell'evento. Come anticipato nei numeri precedenti e come documentiamo nelle pagine che seguono, chiedendo una testimonianza diretta, l'evento può contare su un Comitato scientifico d'eccezione in grado di riunire esperti, accademici e professionisti di vari profili e fama internazionale. Come Lucio Lamberti, professore di Marketing analytics e analytics for Business Lab at Politecnico di Milano, c o o r d i n a t o r e dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico, nonché

scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, chief policy officer Playtech e former online gaming regulator; Quirino Mancini, presidente Imgl, global head del gaming and Gambling Practice Group e Partner Tonucci&Partners; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports; - Ullis; Gianluca Comandini, imprenditore italiano, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media. Un evento nell'evento: gli Italian Gaming Awards Come noto, quello di Ige non sarà l'unico debutto sul mercato italiano del gaming. A impreziosire ulteriormente l'evento ci sarà anche la prima edizione degli Italian gaming awards (Iga): una serata speciale per premiare le eccellenze del gaming italiano e le best practices nel settore, in una location d'eccezione, ricca di fascino, come Spazio Novecento. Tra musica, intrattenimento, buona cucina. E tanto networking. Le votazioni sono state eseguite da una giuria di esperti che ha riunito professionisti del settore di livello internazionale, accademici, studiosi anche di settori diversi e del mondo dell'informazione,

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

per un totale di 18 giudici che hanno selezionato le migliori realtà su un totale di 86 candidature pervenute su un totale di 20 categorie. Con la consegna dei premi che avverrà in una serata di gala che accompagnerà gli ospiti di Ige al termine della prima giornata di lavori. Ed è interessante notare, anche qui, come le categorie che hanno registrato il maggior numero di candidature sono quelle relative a Innovazione di prodotto e sostenibilità: a conferma dei valori e dei trend di cui parlavamo prima. Per saperne di più visita il sito web dedicato all'evento. Scopri l'agenda e i top speaker dell'evento! <https://italiangamingexpo.com/#programma> IGE - Oltre 60 speaker, provenienti da oltre 15 paesi d'Europa e del mondo. Più di 35 sessioni di contenuto. Oltre 30 aziende coinvolte, tra partner ed espositori. E più di 10 istituzioni rappresentate IGA - 18 giudici che hanno selezionato le migliori realtà su un totale di 86 candidature pervenute da +65 aziende da + 10 paesi su un totale di 20 categorie.

Thibault (Tonucci e partner): 'Su esports Italia di fronte a un bivio cruciale'

LINK: <https://www.gioconews.it/news/videogiochi/thibault-tonucci-e-partner--su-esports-italia-di-fronte-a-un-bivio-cruciale-.aspx>



Thibault (Tonucci e partner): 'Su esports Italia di fronte a un bivio cruciale' 17 aprile 2024 - 15:37 Videogiochi Attualità Videogame Secondo l'avvocato Hélène Thibault, esperta di contrattualistica di giochi ed esports, e partner dello studio Tonucci & Partners: Scritto da Redazione "L'Italia, con la sua cultura videoludica radicata e una crescente comunità di giocatori e appassionati, ha tutto il potenziale per emergere come una potenza degli esports. Tuttavia, senza una normativa chiara e definita, questo potenziale rischia di non essere pienamente sfruttato." A dirlo è l'avvocato Hélène Thibault, esperta di contrattualistica di giochi ed esports e partner dello studio Tonucci & Partners. "Nel mondo digitale in rapida evoluzione degli esports", spiega Thibault in una nota, "l'Italia si trova ad un bivio cruciale: adottare una normativa che regoli questa forma di

competizione o restare in uno stato di incertezza normativa che potrebbe rallentare lo sviluppo. Un confronto illuminante si può fare con la Francia, che ha recentemente introdotto leggi specifiche per questo settore in crescita esponenziale." "Gli esports", c o n t i n u a l'avvocato, "definiti come competizioni di videogiochi organizzate a livello professionale, stanno guadagnando terreno come u n a f o r m a d i intrattenimento tanto popolare quanto tradizionale. Milioni di persone in tutto il mondo partecipano come giocatori o spettatori, con premi in denaro cospicui e sponsorizzazioni da parte dei grandi marchi. Questa crescita esplosiva, tuttavia, porta con sé una serie di sfide che richiedono u n ' a d e g u a t a regolamentazione, e qui entra in gioco la necessità di una normativa italiana." "La Francia ha dimostrato di essere un leader nel campo

degli esports, riconoscendo il potenziale economico e culturale di questo settore. Nel 2016, il governo francese ha riconosciuto ufficialmente gli e-sport come disciplina sportiva, permettendo ai giocatori di ottenere licenze sportive e agevolazioni fiscali. Questa mossa ha dato un importante impulso alla crescita degli e-sport nel paese, incoraggiando l'organizzazione di eventi di alto livello e attirando investimenti significativi". "L'Italia, con la sua cultura videoludica radicata e una crescente comunità di giocatori e appassionati, ha tutto il potenziale per emergere come una potenza degli esports. Tuttavia, senza una normativa chiara e definita, questo potenziale rischia di non essere pienamente sfruttato." Una normativa italiana sugli esports potrebbe portare una serie di vantaggi tangibili, a partire dalla protezione dei giocatori: regole chiare sulle condizioni di lavoro, i

contratti e la tutela dei minori sono fondamentali per garantire che i giocatori siano trattati equamente e in modo sicuro. Quindi lo sviluppo dell'industria: attrarre investimenti, sponsorizzazioni e la creazione di infrastrutture dedicate agli e-sport richiede un quadro normativo stabile e attraente per le aziende; la promozione della competitività: una normativa che faciliti l'organizzazione di tornei e competizioni può aiutare i team italiani a competere a livello internazionale, contribuendo al prestigio del paese nel settore; l'integrazione sociale: gli esport possono essere un'opportunità per coinvolgere i giovani in attività positive e socialmente costruttive, e una regolamentazione appropriata può favorire questo tipo di integrazione. "L'Italia quindi si trova in un momento cruciale per gli esport. Guardando all'esempio della Francia, possiamo vedere i benefici concreti che una normativa dedicata può portare a questo settore in crescita. È necessario agire con determinazione per adottare regole e linee guida che sostengano e sviluppino gli e-sport italiani, permettendo al paese di competere a livello globale e di sfruttare

appieno il potenziale economico e culturale di questa forma di intrattenimento moderna e coinvolgente."

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: <https://www.ilfoglio.it/adnkronos/2024/04/17/news/giochi-a-roma-la-prima-edizione-di-italian-gaming-expo-conference-il-futuro-sostenibile--6...>

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' Roma, 17 apr. - (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla sostenibilità. In programma

anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche da l m o n d o dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, 'il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la f o r m a z i o n e e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di approfondire tutte le

tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo'. Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, c o o r d i n a t o r e dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientifico director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner **Tonucci&Partners**; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista, conduttore radiofonico.

Parteciperanno all'evento l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il ministero dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il Coni, e regolatori internazionali.

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: <https://www.ilgiornaleditalia.it/news/notiziario/600672/giochi-a-roma-la-prima-edizione-di-italian-gaming-expo-conference-il-futuro-sostenib...>

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' 17 Aprile 2024 Roma, 17 apr. - (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla

sostenibilità. In programma anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche da l m o n d o dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, 'il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la f o r m a z i o n e e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di

approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo'. Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, c o o r d i n a t o r e dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner **Tonucci&Partners**; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista,

conduttore radiofonico. Parteciperanno all'evento l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il ministero dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il Coni, e regolatori internazionali.

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: <https://www.italianpress.eu/archives/717526>

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' Cronaca April 17, 2024 Roma, 17 apr. - (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla

sostenibilità. In programma anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche dal mondo dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, 'il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la formazione e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di

approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo'. Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, coordinatore dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner Tonucci&Partners; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista,

conduttore radiofonico. Parteciperanno all'evento l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il ministero dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il Coni, e regolatori internazionali. Source link

Esport: Avv. Thibault, l'Italia ha bisogno di una normativa

LINK: <https://www.jamma.tv/attualita/esport-avv-thibault-litalia-ha-bisogno-di-una-normativa-314014>

"Nel mondo digitale in rapida evoluzione degli e-sport, l'Italia si trova ad un bivio cruciale: adottare una normativa che regoli questa forma di competizione o restare in uno stato di incertezza normativa che potrebbe rallentarne lo sviluppo. Un confronto illuminante si può fare con la Francia, che ha recentemente introdotto leggi specifiche per questo settore in crescita esponenziale". Lo dichiara in una nota l'avvocato Hélène Thibault, esperta di contrattualistica di giochi ed e-sport e partner dello studio **Tonucci & Partners**: "Gli e-sport, definiti come competizioni di videogiochi organizzate a livello professionale, stanno guadagnando terreno come una forma di intrattenimento tanto popolare quanto tradizionale. Milioni di persone in tutto il mondo partecipano come giocatori o spettatori, con premi in denaro cospicui e sponsorizzazioni da parte dei grandi marchi. Questa crescita esplosiva, tuttavia, porta con sé una serie di sfide che richiedono una normativa, e qui entra in gioco la necessità

di una normativa italiana'. 'La Francia ha dimostrato di essere un leader nel campo degli e-sport, riconoscendo il potenziale economico e culturale di questo settore. Nel 2016, il governo francese ha riconosciuto ufficialmente gli e-sport come disciplina sportiva, permettendo ai giocatori di ottenere licenze sportive e agevolazioni fiscali. Questa mossa ha dato un importante impulso alla crescita degli e-sport nel paese, incoraggiando l'organizzazione di eventi di alto livello e attirando investimenti significativi'. 'L'Italia, con la sua cultura videoludica radicata e una crescente comunità di giocatori e appassionati, ha tutto il potenziale per emergere come una potenza degli e-sport. Tuttavia, senza una normativa chiara e definita, questo potenziale rischia di non essere pienamente sfruttato. Una normativa italiana sugli e-sport potrebbe portare una serie di vantaggi tangibili: Protezione dei Giocatori: regole chiare sulle condizioni di lavoro, i contratti e la tutela dei minori sono fondamentali per garantire che i giocatori siano trattati equamente e

in modo sicuro. Sviluppo dell'Industria: attrarre investimenti, sponsorizzazioni e la creazione di infrastrutture dedicate agli e-sport richiede un quadro normativo stabile e attraente per le aziende. Promozione della Competitività: una normativa che faciliti l'organizzazione di tornei e competizioni può aiutare i team italiani a competere a livello internazionale, contribuendo al prestigio del paese nel settore. Integrazione Sociale: gli e-sport possono essere un'opportunità per coinvolgere i giovani in attività positive e socialmente costruttive, e una regolamentazione appropriata può favorire questo tipo di integrazione. L'Italia quindi si trova in un momento cruciale per gli e-sport. Guardando all'esempio della Francia, possiamo vedere i benefici concreti che una normativa dedicata può portare a questo settore in crescita. È necessario agire con determinazione per adottare regole e linee guida che sostengano e sviluppino gli e-sport italiani, permettendo al paese di competere a livello

globale e di sfruttare
appieno il potenziale
economico e culturale di
questa forma di
intrattenimento moderna e
coinvolgente.

Arriva a Roma la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (IGE)

LINK: <https://www.jamma.tv/attualita/arriva-a-roma-la-prima-edizione-dellitalian-gaming-expo-conference-ige-2-313991>

'Il Futuro sostenibile del gioco' - Giovedì e venerdì 18-19 aprile 2024 - Ore 10.00 - Palazzo dei Congressi - Piazza John Kennedy, 1 - Roma Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (IGE) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni di conferenze dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Si tratta di un'occasione unica per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di

approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla sostenibilità. Italian Gaming Awards 2024 A impreziosire ulteriormente l'evento ci sarà la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024, una serata speciale per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, in una location d'eccezione come Spazio Novecento a Roma. Un vero e proprio evento nell'evento che, oltre a valorizzare l'industria e i talenti che la compongono, avrà anche il compito di promuovere il settore verso l'esterno. Le realtà saranno premiate da un Comitato Scientifico e da una giuria di esperti costituita ad hoc che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche dal mondo dell'informazione. Per Simona Clarizio, Responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference: 'Il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. IGE guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve

essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la formazione e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo'. L'evento può contare su un Comitato Scientifico d'eccezione in grado di riunire esperti, accademici e professionisti di vari profili e fama internazionale come: Lucio Lamberti, Professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab at Politecnico di Milano, coordinatore dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico, nonché scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming

Regulator; Quirino Mancini, Presidente IMGL, Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e P a r t n e r **Tonucci**&Partners; Ludovico Calvi, Presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports ULIS; Gian Luca Comandini, Imprenditore, Professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, Associate Professor of Practice di S t r a t e g y a n d Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista, conduttore radiofonico. P a r t e c i p e r a n n o all'evento: l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il Ministero dell'agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il Ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il CONI, e regolatori internazionali. Per maggiori informazioni consultare il sito Web: www.italiangamingexpo.com

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: <https://www.lasicilia.it/adnkronos/giochi-a-roma-la-prima-edizione-di-italian-gaming-expo-conference-il-futuro-sostenibile-2110467/>

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' Di Redazione | 17 Aprile 2024 Roma, 17 apr. - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla

sostenibilità. In programma anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche da l m o n d o dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, 'il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la f o r m a z i o n e e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di

approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo'. Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, c o o r d i n a t o r e dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner **Tonucci&Partners**; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista,

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

conduttore radiofonico. Parteciperanno all'evento l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il ministero dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il Coni, e regolatori internazionali. COPYRIGHT LA SICILIA . IT © RIPRODUZIONE RISERVATA

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: <https://www.notizie.it/giochi-a-roma-la-prima-edizione-di-italian-gaming-expo-conference-il-futuro-sostenibile/>

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' Roma, 17 apr. - (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano... di Adnkronos Pubblicato il 17 Aprile 2024 Condividi su Facebook Condividi su Twitter Roma, 17 apr. - (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare

nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla sostenibilità. In programma anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche dal mondo dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, "il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti

la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la formazione e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo". Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, coordinatore dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner **Tonucci&Partners**; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for

Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista, conduttore radiofonico. Parteciperanno all'evento l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il ministero dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il Coni, e regolatori internazionali.

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: <https://metronews.it/2024/04/17/giochi-a-roma-la-prima-edizione-di-italian-gaming-expo-conference-il-futuro-sostenibile/>

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' Di: Redazione Metronews Roma, 17 apr. - (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla

sostenibilità. In programma anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche da l m o n d o dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, 'il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la f o r m a z i o n e e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di

approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo'. Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, c o o r d i n a t o r e dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientifico director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner **Tonucci&Partners**; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista,

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

conduttore radiofonico. Parteciperanno all'evento l'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, il ministero dell'Agricoltura, della sovranità alimentare e delle foreste, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, il ministero dell'Interno, la Guardia di Finanza, il Coni, e regolatori internazionali.

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile'

LINK: <https://www.sardegna-reporter.it/2024/04/giochi-a-roma-la-prima-edizione-di-italian-gaming-expo-conference-il-futuro-sostenibile/606615/>

Giochi, a Roma la prima edizione di Italian Gaming Expo & Conference 'Il futuro sostenibile' Di Gianfranco Fadda 17 Aprile 2024 (Adnkronos) - Giovedì 18 e venerdì 19 aprile, al Palazzo dei Congressi a Roma, alle ore 10.00, si terrà la prima edizione dell'Italian Gaming Expo & Conference (Ige) 'Il futuro sostenibile del gioco'. Una due giorni dedicata al mercato italiano del gaming legale, per approfondire la realtà di un settore la cui importanza è riconosciuta a livello internazionale insieme alle Istituzioni, esperti, accademici, opinion leader e influencer. Uno dei principali obiettivi dell'evento, infatti, è quello di permettere ai partecipanti di incontrarsi e confrontarsi con esperti, opinion leader, accademici e alcuni dei migliori C-level a livello nazionale e internazionale per trovare nuovi spunti e soluzioni che guardino alla crescita e allo sviluppo della propria attività. Sarà l'occasione per parlare delle principali tematiche che guideranno il mondo del gaming legale nei prossimi mesi e anni, per definire le linee guida di approccio per le imprese che vogliono guardare al futuro, all'innovazione, alla

sostenibilità. In programma anche la prima edizione degli Italian Gaming Awards 2024 per premiare le eccellenze del gaming italiano e le migliori best practices nel settore, a Spazio Novecento a Roma. Le realtà saranno premiate da un comitato scientifico e da una giuria di esperti che riunisce professionisti del settore di livello internazionale, accademici e studiosi provenienti anche da l m o n d o dell'informazione. Per Simona Clarizio, responsabile dell'Italian Gaming Expo & Conference, 'il 2024 è un anno fondamentale per l'industria italiana del Gaming e l'evento sarà a sua volta strategico per l'industria e per l'intero ecosistema. Ige guarda al futuro del gioco in Italia che vuole e deve essere pienamente sostenibile. Questa è infatti la sfida che riguarda tutte le parti interessate nel processo di riforma del settore. Al centro del dibattito: la sostenibilità, l'inclusione, il ruolo della tecnologia, l'innovazione, la digital transformation, ma anche il marketing, la f o r m a z i o n e e l'informazione. Si tratta di un evento in grado di

approfondire tutte le tematiche di interesse per gli stakeholder del gaming per analizzare il presente e scoprire il futuro, anticipandolo'. Compongono il comitato scientifico Lucio Lamberti, professore di Marketing Analytics e Analytics for Business Lab al Politecnico di Milano, c o o r d i n a t o r e dell'Interdepartmental Physiology, Emotion and Experience Lab (Pheel) del Politecnico e scientific director del Metaverse Marketing Lab and of the Automotive Experience Design Lab; Francesco Rodano, Chief Policy Officer Playtech e Former Online Gaming Regulator; Quirino Mancini, Presidente Imgl Global Head del Gaming and Gambling Practice Group e Partner **Tonucci&Partners**; Ludovico Calvi, presidente onorario United Lotteries for Integrity in Sports Ullis; Gian Luca Comandini, imprenditore, professore universitario e divulgatore tecnologico esperto di fintech e new media; Carlo Alberto Carnevale Maffè, associate professor of Practice di Strategy and Entrepreneurship presso SDA Bocconi School of Management, editorialista,

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

c o n d u t t o r e
radiofonico. Parteciperanno
all'evento l'Agenzia delle
dogane e dei Monopoli, il
ministero dell'Agricoltura,
della sovranità alimentare e
delle foreste, l'Autorità per
le Garanzie nelle
Comunicazioni, il ministero
dell'Interno, la Guardia di
Finanza, il Coni, e regolatori
i n t e r n a z i o n a l i . -
 (Web
Info)

Ige 2024, esports, gli esperti: 'Serve una regolamentazione chiara e snella'

LINK: https://www.gioconews.it/news/eventi_1/ige-2024-esports-gli-esperti--serve-una-regolamentazione-chiara-e-snella-.aspx



Ige 2024, esports, gli esperti: 'Serve una regolamentazione chiara e snella' 18 aprile 2024 - 16:51 Eventi La tavola rotonda di Ige 2024 'Esports: alla ricerca di un ecosistema sostenibile' fa il punto sullo stato regolamentazione del settore in Italia, evidenziando l'esigenza di norme chiare per favorirne lo sviluppo. Scritto da Fm "Ci stiamo lavorando, dobbiamo superare in primis un gap culturale, visto che l'esport viene visto come un passatempo ma stiamo parlando di un mercato che continua a espandersi, e in Italia sconta però la mancanza di regolamentazione, fatto che spesso significa applicare norme esistenti ma poco adatte al settore". Lo ricorda il deputato Antonio Caso (M5S), membro della commissione Cultura, nell'ambito della tavola rotonda "Esports: alla ricerca di un ecosistema sostenibile", tenutasi oggi, 18 aprile, al Palazzo dei

congressi di Roma, con la moderazione del giornalista Massimo Caputi, Ceo & founder AI4Sport. Caso prosegue: "?necessario agire a diversi livelli: ad esempio, quello del player professionista è un lavoro a tutti gli effetti, quindi bisogna capire che contatti applicare. Alcuni spingono sull'assimilazione degli sport elettronici al mondo degli sport tradizionali. Come M5S siamo partiti promuovendo incontri alla Camera per parlare di esport per la prima volta, abbiamo promosso la costruzione di un libro bianco dei vari stakeholder, ora è in discussione in commissione Cultura una mia risoluzione sui punti sui quali è necessario intervenire: le sale Lan, i montepremi, i contratti dei player professionisti, la tutela dei minorenni. Fin qui abbiamo audito vari stakeholder e spero ne verranno auditi altri". A raccontare come funziona a Malta è Michele Magro, presidente di Malta esports

association: "Noi cerchiamo di educare i policy maker, altri Paesi hanno regolamentato gli esports, il settore necessita di una volontà politica di regolamentarlo. Gli esports sono importanti anche in termini di turismo, come i grandi concerti, forse in 10-20 anni le cose cambieranno. C'è stata una risoluzione sull'influenza culturale dei videogame da parte del Parlamento europeo che può fare da traino. E ci sono varie ragioni economiche che dovrebbero stimolare gli interessi dei Governi. Se un Paese decide di creare regole per favorire gli esports, credo sia ora di intervenire nel Mediterraneo, in Italia e nei Paesi dove gli esports non sono ancora esplosi come altrove". Per Helene Thibault di **Tonucci & Partners** la "regolamentazione è essenziale per dare stabilità e attrattività all'intero sistema, difficilmente un settore investirà dove le

regole non sono chiare; le regole devono essere il primo step se si vuole costruire un sistema esports, accompagnato da una strategia a più ampio raggio da parte del Paese che vuole sviluppare un tale ecosistema. Il fatto che la Francia abbia, nel 2016, adottato una regolamentazione specifica, gli ha dato una marcia in più. In Francia ci si è concentrati su due aspetti: la tutela del giocatore, con un focus essenziale sui minori, e l'organizzazione di competizioni. È ancora una normativa giovane e imperfetta, con aree di miglioramento, ma gli esports in Francia sono cresciuti tantissimo e in pochissimo tempo". Alberto Simonetti, policy & public affairs manager di Idea sottolinea: "Ogni opportunità di portare la luce sugli esports è preziosa. La fotografia del settore fornita da una ricerca di Deloitte mostra appassionati in crescita, dopo il boom della pandemia c'è stato un consolidamento. In Italia siamo il terzo Paese in cui vengono guardati di più, molti 'avid fan' sono nel sud Italia. Il pubblico è soprattutto maschile, al 63 per cento, con un reddito e un'istruzione superiore alla media, si gioca in media 4,8 ore a settimana. Gli esports

sono molto apprezzati anche perché aiutano a imparare nuove lingue, grazie al contatto con giocatori di tutto il mondo, aiutano lo sviluppo di soft skill e a creare nuove interazioni sociali, in un ambiente inclusivo". Sergi Mesonero, head of Isfe Esports - Interactive software federation of Europe, aggiunge: "Trovo sconveniente accostare gli esports ad altri mercati, tipo lo sport; mi sembra sbagliato dire ai cittadini che praticare attività fisica e giocare ai videogiochi siano la stessa cosa. Dobbiamo attrarre eventi internazionali che portano turismo, ci vuole un lavoro culturale sui videogiochi, bisogna dare loro un posizionamento culturale che a livello europeo c'è. Gli esports sono una possibilità per sviluppare le competenze Stem".