



Cronaca - Il videogioco entra in Parlamento: Fratelli d'Italia apre il dibattito sull'“ottava arte”

Roma - 17 mag 2025 (Prima Pagina News) Al primo convegno del Dipartimento Cinema e Spettacolo dal Vivo, istituzioni, accademici e addetti ai lavori esortano a riconoscere il gaming come bene culturale e volano economico per le nuove generazioni.

Il joystick sale di rango e approda nelle aule che contano. Ieri, nella sala conferenze del neonato Museo delle Opere Interattive, il Dipartimento Cinema e Spettacolo dal Vivo di Fratelli d'Italia – guidato dall'onorevole Gianni Sammarco – ha acceso i riflettori sul videogioco quale forma d'espressione equiparabile a cinema, musica e letteratura, ma anche come comparto industriale ad alto potenziale per l'economia italiana. A dare il tono istituzionale alla giornata sono stati i saluti dell'onorevole Marco Perissa, segretario della Commissione Cultura alla Camera, e di Antonello Aurigemma, presidente del Consiglio regionale del Lazio. Entrambi hanno rivendicato la necessità di politiche pubbliche che sostengano lo sviluppo di un settore capace di coniugare creatività, tecnologia e occupazione giovanile. Nel suo keynote, Carlo Prospero – capo segreteria della Presidenza della Commissione Cultura – ha snocciolato numeri che parlano chiaro: fatturato in crescita a doppia cifra, domanda di competenze specialistiche in costante ascesa e un mercato globale che attende nuove produzioni “made in Italy”. «Investire nel gaming significa offrire ai talenti under 30 un percorso professionale ad alto valore aggiunto», ha rimarcato. Il confronto si è poi arricchito con le visioni complementari di Arnaldo Colasanti (Fondazione Toti Scialoja), Luisa Bixio (CEO dello studio Milestone), Raoul Carbone (Fondazione VIGAMUS) e dell'avvocato Gianfranco Rinaldi, esperto di diritto cinematografico. Dalla duplice natura artistica e tecnologica del medium ai nodi normativi da sciogliere per accedere a fondi e tax credit, i relatori hanno tracciato una road map che passa per l'aggiornamento delle tutele autoriali e per la creazione di cluster formativi dedicati. Il convegno si è chiuso con l'impegno, condiviso, a tradurre le proposte in atti parlamentari entro l'anno. In Parlamento potrebbe così nascere presto un “pacchetto videogiochi” che metta a sistema incentivi fiscali, percorsi scolastici STEM?creativi e un riconoscimento formale del videogame come “ottava arte” della contemporaneità.

(Prima Pagina News) Sabato 17 Maggio 2025