



Tax credit videogiochi, il settore chiede certezze al Ministero della Cultura per sbloccare i fondi 2025

Descrizione

(Adnkronos) L'industria italiana dei videogiochi si trova a ridefinire le proprie strategie finanziarie a causa del mancato avvio della sessione 2025 del tax credit, una misura che, nonostante lo stanziamento già previsto di 12 milioni di euro, non risulta ancora accessibile alle imprese del comparto. La situazione ha spinto IIDEA, l'associazione di categoria che rappresenta il settore in Italia, a inviare una comunicazione urgente al Ministro della Cultura Alessandro Giuli e alla Sottosegretaria di Stato Lucia Borgonzoni per fare chiarezza sui tempi di attuazione e sulle prospettive future di questo ammortizzatore fiscale. L'assenza di un calendario certo per le finestre di richiesta rischia infatti di frenare una macchina produttiva che dal 2021 a oggi ha dimostrato una crescita costante, consolidando la programmazione a lungo termine delle aziende e lo sviluppo dei livelli occupazionali. Le rilevazioni statistiche sul quadriennio appena concluso evidenziano l'impatto economico della misura: tra il 2022 e il 2025 il numero delle imprese nazionali è aumentato del 25%, i lavoratori interni hanno registrato un incremento del 17% e il fatturato complessivo ha segnato un progresso del 36%. Questo trend ha favorito la nascita di un tessuto industriale caratterizzato da una forte componente giovanile e da una rinnovata capacità progettuale, che proietta sul mercato oltre 80 nuovi titoli previsti per il prossimo biennio. A testimoniare la sostenibilità dello strumento sono i bilanci delle quattro sessioni precedenti, durante le quali a fronte di richieste di credito fiscale per circa 40,7 milioni di euro le imprese hanno attivato investimenti diretti superiori a 204,5 milioni di euro, confermando un elevato effetto leva sul sistema economico. La preoccupazione degli operatori è legata alla necessità di pianificare gli investimenti in un quadro di stabilità, come sottolineato da Thalita Malagò, Direttore Generale e Consigliere Delegato di IIDEA: «Nel corso del tempo il tax credit videogiochi si è dimostrato uno strumento efficace di politica industriale e culturale, in grado di attrarre investimenti internazionali, sostenere occupazione qualificata e favorire la crescita delle imprese italiane. Preoccupa quindi il protrarsi della situazione attuale. Le imprese hanno ormai integrato la misura nei propri piani operativi e finanziari e necessitano di tempi certi e prospettive chiare per continuare a investire e competere a livello internazionale». Oltre allo sblocco immediato delle risorse per le annualità 2025 e 2026, l'analisi dei rappresentanti di categoria evidenzia due nodi burocratici urgenti. Il primo riguarda la scadenza, fissata alla fine del 2026, dell'autorizzazione della Commissione Europea per la validità degli incentivi; la mancanza di riscontri ufficiali sull'avvio delle pratiche di rinnovo a Bruxelles rischia di creare un vuoto normativo a partire dal 2027. Il secondo punto sollevato riguarda la struttura stessa dei

sostegni pubblici, con la proposta di affiancare al credito d'imposta meccanismi di contributo diretto, ritenuti più idonei per supportare le start-up e i piccoli team di sviluppo emergenti, laddove il modello attuale favorisce prevalentemente le realtà industriali più strutturate. Il quadro nazionale si inserisce in un contesto globale in cui la competizione si sta inasprendo, dato che nazioni come Francia, Regno Unito, Irlanda e Germania stanno potenziando i propri fondi dedicati per attrarre i grandi studi di produzione, mentre l'Unione Europea sta definendo la futura European Strategy for Video Games per stimolare l'innovazione tecnologica a livello continentale.

tecnologiawebinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. News Nazionali

Tag

1. adnkronos
2. tecnologia

Data di creazione

Giugno 4, 2026

Autore

admin

default watermark