



## ***Cultura & Spettacoli - Gaming, Mollicone visita il Gamm: “L’Italia può diventare hub europeo del videogioco”***

**Roma - 20 mag 2026 (Prima Notizia 24) Il presidente della Commissione Cultura della Camera sottolinea il valore economico e culturale del settore gaming durante la visita istituzionale al Museo del Videogioco di Roma. Focus su formazione, innovazione e incentivi fiscali per rafforzare la filiera italiana.**

Il comparto del gaming italiano continua a crescere e punta a diventare uno dei motori culturali e tecnologici del Paese. È quanto emerso dalla visita istituzionale di Federico Mollicone presso il GAMM - Museo del Videogioco, durante la quale il presidente della Commissione Cultura e Istruzione della Camera ha ribadito l’impegno delle istituzioni a sostegno dell’industria videoludica nazionale. Secondo Mollicone, il settore rappresenta oggi una delle industrie culturali più dinamiche a livello globale, capace di superare per volume d’affari comparti storici come cinema e musica. In Italia, nel 2024, il gaming ha generato un fatturato complessivo pari a 2,4 miliardi di euro, registrando una crescita del 3% rispetto all’anno precedente. “Il videogioco è ormai parte integrante dell’universo audiovisivo contemporaneo”, ha dichiarato Mollicone, evidenziando come realtà museali e culturali dedicate al gaming possano contribuire alla conservazione del patrimonio digitale e alla diffusione di nuove competenze tecnologiche. Nel corso della visita al GAMM di Roma, il parlamentare ha sottolineato anche il ruolo educativo del videogioco, definendolo uno strumento utile per avvicinare studenti e giovani ai linguaggi della narrazione interattiva, dell’intelligenza artificiale e della realtà aumentata. Un approccio che, secondo il presidente della Commissione Cultura, può rafforzare l’offerta formativa delle scuole italiane e favorire nuove professionalità nel settore creativo-digitale. Sul fronte industriale, Mollicone ha ricordato l’approvazione di una mozione parlamentare finalizzata al potenziamento del credito d’imposta destinato alle imprese del gaming. L’obiettivo è incrementare risorse e massimali per sostenere la competitività europea delle aziende italiane e attrarre nuovi investimenti nel comparto. “La strategia è trasformare l’Italia in un hub europeo del gaming”, ha concluso Mollicone, indicando nel sistema museale, culturale e produttivo italiano un potenziale punto di riferimento internazionale per innovazione, formazione e produzione videoludica.

*di Luca Ferrante Mercoledì 20 Maggio 2026*