

## BONUS VIDEOGIOCHI

**L'industria videoludica ha ricevuto dal Governo italiano un incentivo molto importante: ecco come funziona il bonus videogiochi.**

Dalle ore 10 del 16 ottobre e fino alle 23.59 del 22 dicembre 2023 i produttori di videogiochi potranno presentare, attraverso la piattaforma DGCOL (codice domanda: DOM – TCVG), le richieste preventive del tax credit per la produzione di videogiochi made in Italy.

Ad annunciare l'apertura della sessione 2023 del bonus, un avviso pubblicato sul sito della direzione generale Cinema e Audiovisivo del Ministero della Cultura, [cinema.cultura.gov.it](http://cinema.cultura.gov.it).

La dote disponibile per questa sessione è di 12 milioni di euro.

Il contributo, come prevede il decreto interministeriale attuativo dell'incentivo, è pari al 25% del costo eleggibile di produzione del game fino a un massimo di 1 milione di euro annui per ciascuna impresa di produzione o per ciascun gruppo di imprese. L'attribuzione del tax credit è subordinata alla validazione di una commissione esaminatrice.

La Direzione generale Cinema e Audiovisivo riconosce il credito d'imposta alle opere contenute nell'elenco dei beneficiari trasmesso dalla commissione, secondo l'ordine cronologico di presentazione delle richieste preventive ed entro i limiti delle risorse disponibili.

La Dg comunica l'esito positivo delle richieste preventive tramite pubblicazione sul proprio sito dell'elenco dei videogiochi promossi, delle imprese beneficiarie del contributo e del credito d'imposta teorico assegnato.

I beneficiari entro centottanta giorni dalla data della prima commercializzazione e comunque non oltre 36 mesi dalla pubblicazione dell'elenco sopra richiamato, devono presentare, con l'apposito modello, alla direzione generale, la richiesta definitiva dell'agevolazione.

## Venduti ai minori: il 60% dei giovani non viene controllato quando consuma gioco d'azzardo

La percezione di pericolo è in calo rispetto all'ultima rilevazione. Solo il 47% dei giovani infatti è consapevole del fatto che le conseguenze possono essere serie e permanenti. La comunicazione nelle sale giochi va enfatizzata e il 60% degli intervistati non viene controllato nella sua età. Per quanto riguarda l'altra metà del mondo del gioco, l'online, i ragazzi nel 30% dei casi non notano gli avvertimenti di divieto di gioco o non viene richiesta l'iscrizione e la verifica dell'età.

Questi i risultati presentati nella nuova indagine realizzata con Istituto Piepoli "Venduti ai Minori", anno 2023.

"Attenzione all'accesso online di prodotti vietati ai minori" ha affermato Mario Antonelli, presidente di FIT. "Sulla formazione investiamo tanto. Collaboriamo da anni con il Moige e i tabaccaia fanno dei corsi di formazione nei quali si affronta il tema della vendita ai minori di prodotti vietati per formare sempre meglio la categoria. I numeri visti oggi sono importanti. Abbiamo investito tanto nella formazione della categoria anche sul tema della pubblicità.

## I riflettori sui giocatori milionari illuminano il problema delle fragilità giovanili nei confronti dell'azzardo

Anche dal Cnca, Coordinamento nazionale comunità di accoglienza, arriva un commento sulla vicenda delle scommesse illegali effettuate da calciatori di serie A.

In specie si interviene per richiamare un aspetto che si ritiene altrettanto importante dello scandalo: sono tanti i privati cittadini giocatori altrettanto compulsivi ma ai quali non viene dedicata altrettanta attenzione da parte dei media e della stessa politica.

Tant'è che, denuncia il Cnca, proprio di recente sono stati tolti 4 milioni di euro dei 50 che erano stati assegnati al Fondo nazionale per la prevenzione dei rischi dell'azzardo. La cifra viene messa a confronto con i volumi del gioco in Italia richiamando il totale delle puntate, ovvero oltre 136 miliardi di euro. Anche se, poi, va considerato che la spesa effettiva dei giocatori italiani è di circa un quinto e che lo Stato ne incamera poco più della metà (11,4 miliardi nel 2019).