

Normativa e prassi

Il tax credit videogiochi premia le opere di “valore culturale”

15 Giugno 2021

Possono chiedere il bonus le imprese produttrici di games made in Italy, con sede legale nello spazio economico europeo, tassate in Italia perché residenti o con stabile organizzazione nel territorio

immagine generica illustrativa

Le imprese che producono videogiochi dovranno passare l'esame di un'apposita commissione affinché i loro *games* siano riconosciuti di “valore culturale” e, quindi, con le caratteristiche idonee per accedere al *bonus* pari al 25% del costo di produzione, previsto dalla legge n. 220/2016 (articolo 15), fino all'ammontare annuo massimo di un milione di euro. È una delle condizioni previste dal **decreto** attuativo, del 12 maggio 2021, emesso dal Mic di concerto con il ministero dell'Economia e delle Finanze. Il provvedimento è attualmente alla verifica degli organi di controllo e successivamente andrà notificato alla Commissione europea, alla cui approvazione è subordinata l'applicazione dell'aiuto fiscale.

Indispensabili, per passare il *test* della commissione che ne deve stimare il valore culturale, alcune caratteristiche distintive, come la presenza di elementi di qualità, originalità e innovazione tecnologica e artistica.

L'agevolazione va a sostenere un settore in crescita, popolato da numerose *start up* di *under 30*, che danno vita a opere frutto dell'ingegno creativo, meritevoli di incentivi, come avviene per il cinema e l'audiovisivo, se riconosciuti di particolare valore culturale.

Il *tax credit* è destinato al *made in Italy*, infatti i videogiochi devono essere di nazionalità italiana. Possono farne richiesta le aziende con sede legale nello spazio economico europeo, soggette a tassazione in Italia perché residenti o con stabile organizzazione nel territorio, posseggono un capitale sociale minimo interamente versato e patrimonio netto non inferiori a 10mila euro

ciascuno. Il *bonus* spetta, inoltre, a patto che un importo non inferiore al credito d'imposta riconosciuto sia speso nello spazio economico europeo.

Un altro paletto prevede che l'indennizzo in questione e le altre misure di sostegno pubblico non superino, complessivamente, il 50% del costo eleggibile del videogioco.

Non possono chiedere il contributo le associazioni culturali e le fondazioni senza scopo di lucro.

In caso di produzioni in appalto, il beneficio va sia al produttore esecutivo che al produttore appaltante, in relazione alle spese da ognuno di loro sostenute.

L'agevolazione deve essere "prenotata" entro i termini delle sessioni annuali stabilite con provvedimento del direttore generale Cinema e Audiovisivo. La lavorazione del videogioco per il quale si presenta la richiesta preventiva non deve iniziare oltre centottanta giorni successivi al termine della suddetta sessione. L'istanza va poi confermata entro centottanta giorni dalla data della prima commercializzazione e, comunque, non oltre 36 mesi dalla pubblicazione del decreto, pubblicato sul sito *internet* della Dg Cinema e Audiovisivo, che riporta l'elenco delle opere e delle imprese beneficiarie e il riconoscimento del credito d'imposta teorico spettante.

Il *bonus* maturato è utilizzabile dal 10 del mese successivo a quello in cui contestualmente:

- la Dg Cinema e Audiovisivo ha pubblicato l'elenco dei videogiochi valutati positivamente dalla commissione esaminatrice, con il relativo riconoscimento del credito d'imposta teorico spettante
- i costi di produzione sono stati sostenute ai sensi dell'articolo 109 del Tuir
- i soldi sono stati effettivamente spesi secondo le suddette modalità.

di

r.fo.

URL: <https://www.fiscooggi.it/rubrica/normativa-e-prassi/articolo/tax-credit-videogiochi-premia-opere-valore-culturale>