

Attualità

Credito d'imposta videogiochi, giù le luci sulla sessione 2022

23 Dicembre 2022

Il bonus, da richiedere entro la fine dell'anno, spetta sugli investimenti effettuati per la produzione di games che, oltre ad avere la nazionalità italiana, siano individuati come opere di valore culturale

immagine generica illustrativa

Un minuto prima dello scoccare del nuovo anno, cioè entro le 23.59 del prossimo 31 dicembre, le imprese produttrici di

videogames, con sede legale nello spazio economico europeo, soggette a tassazione in Italia perché residenti o con stabile organizzazione nel territorio, potranno presentare la richiesta preventiva per fruire del *tax credit* loro dedicato sui costi di produzione 2022.

L'agevolazione - introdotta dall'articolo 15 della legge n. 220/2016, che ha previsto una serie di sconti fiscali per il settore del cinema e dell'audiovisivo - in base al decreto interministeriale di Mic e Mef del 12 maggio 2021, attuativo dello specifico beneficio destinato ai produttori di videogiochi (vedi articolo "***Il tax credit videogiochi premia le opere di "valore culturale"***") consiste in un credito d'imposta fino al 25% delle spese sostenute per la produzione di videogiochi a cui è riconosciuta la nazionalità italiana, fino a un massimo di 1 milione di euro annui per ciascuna impresa o per ciascun gruppo di imprese.

Il bonus, in particolare, è riconosciuto sugli investimenti effettuati per la produzione di videogiochi che, oltre ad avere la nazionalità italiana, siano individuati come opere di valore culturale e contribuiscano allo sviluppo della creatività nazionale ed europea attraverso elementi di qualità, originalità e innovazione tecnologica e artistica.

Prima della compilazione della richiesta le imprese interessate devono:

- effettuare l'iscrizione al portale Dgcol
- registrare l'anagrafica del richiedente, selezionando l'opzione "Persona giuridica", e l'opera, identificandola quale "Opera a contenuto videoludico" dalla sezione "Crea nuova domanda" (codice domanda: Dom - Aovg)
- richiedere, entro il termine perentorio del giorno precedente l'inizio della lavorazione, la nazionalità italiana per l'opera videoludica.

I produttori di videogiochi, la cui lavorazione, a oggi, non è ancora iniziata, potranno richiedere la nazionalità italiana preventiva (Dom), a cui dovrà seguire (dopo l'ottenimento di quella provvisoria) la nazionalità italiana consuntiva (Cons), da presentarsi una volta ultimata la lavorazione.

Per tali operazioni propedeutiche, alla pagina [materiali utili Dgcol](#) sono disponibili cinque vademecum:

- di benvenuto, per approfondimenti sul funzionamento della piattaforma
- per la compilazione dell'anagrafica del richiedente
- per la registrazione dell'opera a contenuto videoludico
- per la predisposizione della richiesta di riconoscimento della nazionalità italiana del videogioco
- per la compilazione della richiesta preventiva del tax credit videogiochi.

Detto ciò, ricordiamo che il plafond delle risorse disponibili per il credito d'imposta spettante ai produttori di videogiochi di nazionalità italiana è di 16 milioni di euro.

di
[r.fo.](#)

URL: <https://www.fiscooggi.it/rubrica/attualita/articolo/credito-dimposta-videogiochi-giu-luci-sulla-sessione-2022>