



## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

**Disposizioni applicative in materia di credito di imposta per le imprese di produzione di videogiochi di cui all'articolo 15 della legge 14 novembre 2016, n. 220.**

**VISTO** il decreto legislativo 20 ottobre 1998, n. 368, recante *“Istituzione del Ministero per i beni e le attività culturali”*;

**VISTO** il decreto-legge 1° marzo 2021, n. 22, recante *“Disposizioni urgenti in materia di riordino delle attribuzioni dei Ministeri”*;

**VISTO** il decreto del Presidente del Consiglio dei ministri 2 dicembre 2019, n. 169, recante *“Regolamento di organizzazione del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo, degli uffici di diretta collaborazione del Ministro e dell'Organismo indipendente di valutazione della performance”*;

**VISTO** il decreto ministeriale 28 gennaio 2020, recante *“Articolazione degli uffici dirigenziali di livello non generale del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo”*;

**VISTA** la legge 14 novembre 2016, n. 220, recante *“Disciplina del cinema e dell'audiovisivo”*;

**VISTO**, in particolare, l'articolo 15 della legge n. 220 del 2016, che prevede un credito d'imposta riservato alle imprese di produzione cinematografica ed audiovisiva;

**VISTO** l'articolo 21, comma 5, della legge n. 220 del 2016, che prevede che con uno o più decreti del Ministro della cultura, di concerto con il Ministro dell'economia e delle finanze, sentito il Ministro dello sviluppo economico, sono stabiliti, partitamente per ciascuna delle tipologie di credito d'imposta previste nella sezione II del Capo III della medesima legge e nell'ambito delle percentuali ivi stabilite, i limiti di importo per opera o beneficiario, le aliquote da riconoscere alle varie tipologie di opere ovvero alle varie tipologie di impresa o alle varie tipologie di sala cinematografica, la base di commisurazione del beneficio, con la specificazione dei riferimenti temporali, nonché le ulteriori disposizioni applicative degli incentivi fiscali, fra cui i requisiti, le condizioni e la procedura per la richiesta e il riconoscimento del credito, prevedendo modalità atte a garantire che ciascun beneficio sia concesso nel limite massimo dell'importo complessivamente stanziato, nonché le modalità dei controlli e i casi di revoca e decadenza;

**VISTO** l'articolo 12, comma 3, della legge n. 220 del 2016, che prevede che le disposizioni tecniche applicative degli incentivi e dei contributi previsti nel Capo III della medesima legge, adottate, con decreti del Ministro della cultura e con decreti del Presidente del Consiglio dei ministri, su proposta del medesimo Ministro, sono stabilite nel rispetto delle





## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

norme in materia di aiuti di Stato stabilite dall'Unione europea e che le medesime disposizioni:

- a) perseguono gli obiettivi dello sviluppo, della crescita e dell'internazionalizzazione delle imprese;
- b) incentivano la nascita e la crescita di nuovi autori e di nuove imprese;
- c) incoraggiano l'innovazione tecnologica e manageriale;
- d) favoriscono modelli avanzati di gestione e politiche commerciali evolute;
- e) promuovono il merito, il mercato e la concorrenza;

**VISTO** l'articolo 12, comma 4, della legge n. 220 del 2016, che stabilisce che le disposizioni tecniche applicative degli incentivi e dei contributi prevedono:

- a) il riconoscimento degli incentivi e dei contributi è subordinato al rispetto di ulteriori condizioni, con riferimento ai soggetti richiedenti e ai rapporti negoziali inerenti l'ideazione, la scrittura, lo sviluppo, la produzione, la distribuzione, la diffusione, la promozione e la valorizzazione economica delle opere ammesse ovvero da ammettere a incentivi e a contributi, nonché alle specifiche esigenze delle persone con disabilità, con particolare riferimento all'uso di sottotitoli e audiodescrizione;
- b) in considerazione anche delle risorse disponibili, l'esclusione, ovvero una diversa intensità d'aiuto, di uno o più degli incentivi e contributi previsti dal Capo III della medesima legge nei confronti delle imprese non indipendenti ovvero nei confronti di imprese non europee;

**VISTO** l'articolo 12, comma 6, della legge n. 220 del 2016, che prevede che a decorrere dalla data di entrata in vigore dei decreti recanti le disposizioni applicative degli incentivi e dei contributi previsti dalla medesima legge, il Ministero della cultura predisporre e trasmettere alle Camere, entro il 30 settembre di ciascun anno, una relazione annuale sullo stato di attuazione degli interventi di cui alla medesima legge, con particolare riferimento all'impatto economico, industriale e occupazionale e all'efficacia delle agevolazioni tributarie ivi previste, comprensiva di una valutazione delle politiche di sostegno del settore cinematografico e audiovisivo mediante incentivi tributari;

**VISTO** l'articolo 37 della legge n. 220 del 2016, che prevede che le modalità di controllo e i casi di revoca e decadenza dei contributi sono stabiliti nei relativi decreti attuativi e che, in caso di dichiarazioni mendaci o di falsa documentazione prodotta in sede di istanza per il riconoscimento dei contributi, oltre alla revoca del contributo concesso e alla sua intera restituzione, è disposta l'esclusione dai medesimi contributi, per cinque anni, del beneficiario nonché di ogni altra impresa che comprenda soci, amministratori e legali rappresentanti di un'impresa esclusa ai sensi del medesimo comma;

**VISTO** il Testo unico delle imposte sui redditi, di cui al decreto del Presidente della Repubblica 22 dicembre 1986, n. 917, e successive modificazioni;





## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

**VISTO** il decreto legislativo 9 luglio 1997, n. 241, recante “*Norme di semplificazione degli adempimenti dei contribuenti in sede di dichiarazione dei redditi e dell’imposta sul valore aggiunto, nonché di modernizzazione del sistema di gestione delle dichiarazioni*”, e, in particolare, l’articolo 17 che prevede la compensazione di crediti e debiti tributari e previdenziali;

**VISTO** il decreto legislativo 15 dicembre 1997, n. 446, recante “*Istituzione dell’imposta regionale sulle attività produttive, revisione degli scaglioni, delle aliquote e delle detrazioni Irpef e istituzione di una addizionale regionale a tale imposta, nonché riordino della disciplina dei tributi locali*”;

**VISTO** il decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n. 445, recante “*Testo unico delle disposizioni legislative e regolamentari in materia di documentazione amministrativa*”;

**VISTO** il decreto-legge 25 marzo 2010, n. 40, recante disposizioni urgenti tributarie e finanziarie di potenziamento e razionalizzazione della riscossione tributaria anche in adeguamento alla normativa comunitaria, convertito, con modificazioni, dalla legge 22 maggio 2010, n. 73, e, in particolare, l’articolo 1, comma 6, in materia di procedure di recupero nei casi di utilizzo illegittimo dei crediti d’imposta;

**VISTA** la legge 24 dicembre 2012, n. 234, recante “*Norme generali sulla partecipazione dell’Italia alla formazione e all’attuazione della normativa e delle politiche dell’Unione europea*”, e, in particolare, l’articolo 52 che disciplina il Registro nazionale degli aiuti di Stato, prevedendo che, al fine di garantire il rispetto dei divieti di cumulo e degli obblighi di trasparenza e di pubblicità previsti dalla normativa europea e nazionale in materia di aiuti di Stato, i soggetti pubblici e privati che concedono ovvero gestiscono i predetti aiuti inviano le relative informazioni alla banca dati istituita presso il Ministero dello sviluppo economico, ai sensi dell’articolo 14, comma 2, della legge 5 marzo 2001, n. 57, riguardante la trasmissione delle informazioni relative alla concessione ed erogazione degli incentivi;

**SENTITO** il Ministro dello sviluppo economico;

### DECRETA

#### Articolo 1 *Definizioni*

1. Ai fini del presente decreto, si applicano le definizioni contenute nella legge n. 220 del 2016 e le ulteriori specificazioni contenute nei decreti di attuazione della medesima legge.
2. In particolare, ai fini del presente decreto, si intende per:





## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

- a) «Ministro» e «Ministero»: rispettivamente il Ministro e il Ministero della cultura;
  - b) «DG Cinema e Audiovisivo»: la Direzione generale Cinema e Audiovisivo del Ministero della cultura;
  - c) «Consiglio superiore»: il Consiglio superiore del cinema e dell'audiovisivo, previsto all'articolo 11 della legge n. 220 del 2016;
  - d) «opera audiovisiva»: la registrazione di immagini in movimento, anche non accompagnate da suoni, realizzata su qualsiasi supporto e mediante qualsiasi tecnica, anche di animazione, con contenuto narrativo, documentaristico o videoludico, purché opera dell'ingegno e tutelata dalla normativa vigente in materia di diritto d'autore e destinata al pubblico dal titolare dei diritti di utilizzazione;
  - e) «videogioco»: l'opera audiovisiva che simula situazioni ambientate in mondi virtuali o reali di diversa natura ed è costruita intorno a un percorso di base che si sviluppa in funzione dell'interazione ludica con uno o più giocatori; può essere fruita mediante appositi dispositivi elettronici, computer o altri apparecchi, anche portatili; può prevedere una fruizione *online*;
  - f) «opera audiovisiva di nazionalità italiana»: l'opera audiovisiva che abbia i requisiti previsti per il riconoscimento della nazionalità italiana, di cui all'articolo 5 della legge n. 220 del 2016, come specificati nel decreto del Presidente del Consiglio dei ministri previsto nel medesimo articolo 5.
3. Ai fini del presente decreto, le imprese sono così definite:
- a) «gruppo di imprese»: due o più imprese giuridicamente autonome sottoposte, ai sensi del codice civile, a direzione e coordinamento da parte di una medesima impresa;
  - b) «produttore di videogiochi»: l'impresa che ha come oggetto l'attività di produzione e realizzazione di opere videoludiche ed è titolare dei diritti di proprietà dell'opera e dei diritti di sfruttamento economico dell'opera ai sensi della legge 22 aprile 1941, n. 633, e successive modificazioni;
  - c) «produzione associata»: la produzione di un'opera audiovisiva realizzata in associazione produttiva tra due o più produttori;
  - d) «produzione in appalto»: la produzione di un'opera audiovisiva in cui un'impresa di produzione, detta "appaltante", delega in tutto o in parte, mediante la stipula di un contratto di appalto o simile, la produzione dell'opera ad un'altra impresa di produzione, detta "produttore esecutivo".

### Articolo 2

#### *Oggetto e requisiti*

1. Ai produttori di videogiochi spetta un credito d'imposta in misura pari al 25 per cento del costo eleggibile di produzione, come definito nella Tabella B allegata al presente decreto, di videogiochi riconosciuti di nazionalità italiana, fino all'ammontare massimo annuo di euro 1.000.000 per ciascuna impresa di produzione ovvero per ciascun gruppo di imprese.
2. Il beneficio è riconosciuto in relazione agli investimenti effettuati per la produzione di videogiochi che, ai sensi degli articoli 5 e 6 della legge n. 220 del 2016, hanno la nazionalità





## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

italiana, che sono stati riconosciuti dalla commissione esaminatrice di cui all'articolo 5, comma 1, del presente decreto come opere di valore culturale sulla base dei criteri previsti dalla Tabella A allegata al presente decreto e che contribuiscono allo sviluppo della creatività italiana ed europea nei videogiochi attraverso elementi di qualità, originalità e innovazione tecnologica e artistica.

3. A pena di decadenza, il beneficio spetta a condizione che un importo non inferiore al credito d'imposta riconosciuto sia speso nello Spazio economico europeo.
4. Il riconoscimento dei benefici di cui al presente decreto è subordinato alla previa autorizzazione della Commissione europea, ai sensi dell'articolo 108, paragrafo 3, del Trattato sul funzionamento dell'Unione europea. Ai sensi dell'articolo 8 del decreto del Ministro dello sviluppo economico 31 maggio 2017, n. 115, entro sessanta giorni dalla citata autorizzazione da parte della Commissione europea, la DG Cinema e Audiovisivo provvede a registrare l'aiuto nella banca dati istituita presso il Ministero dello sviluppo economico, ai sensi dell'articolo 14, comma 2, della legge 5 marzo 2001, n. 57, concernente la trasmissione delle informazioni relative alla concessione ed erogazione degli aiuti di Stato.
5. Sono ammessi ai benefici i produttori di videogiochi:
  - a) che hanno sede legale nello Spazio economico europeo;
  - b) che, al momento dell'utilizzo del beneficio, sono soggetti a tassazione in Italia per effetto della loro residenza fiscale ovvero per la presenza di una stabile organizzazione in Italia, cui sia riconducibile l'opera audiovisiva cui sono correlati i benefici;
  - c) che hanno un capitale sociale minimo interamente versato e un patrimonio netto non inferiori, ciascuno, a diecimila euro, sia nel caso di imprese costituite sotto forma di società di capitale sia nel caso di imprese individuali di produzione ovvero costituite sotto forma di società di persone;
  - d) che sono diversi da associazioni culturali e fondazioni senza scopo di lucro;
  - e) che sono in possesso di classificazione ATECO 62 o 58.2.
6. Non sono eleggibili le opere individuate dal decreto emanato ai sensi dell'articolo 14, comma 2, della legge n. 220 del 2016, recante i casi di esclusione delle opere cinematografiche e audiovisive dai benefici previsti dalla legge n. 220 del 2016.

### Articolo 3

#### *Costo complessivo e costo eleggibile delle opere*

1. Le componenti del costo complessivo e del costo eleggibile del videogioco sono indicate, a titolo esemplificativo, nella Tabella B allegata al presente decreto e sono ulteriormente specificate nella modulistica predisposta dalla DG Cinema e Audiovisivo.
2. Le spese generali dell'impresa sono computabili nel costo complessivo di produzione nella misura massima del 7,5 per cento del medesimo costo e non sono computabili nel costo eleggibile.
3. Gli oneri finanziari, gli oneri assicurativi e gli oneri di garanzia sono computabili nel costo eleggibile per un ammontare massimo complessivo non superiore al 7,5 per cento del costo





## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

complessivo di produzione e a condizione che siano direttamente ed esclusivamente imputabili alla specifica opera per la quale si richiede il credito d'imposta.

4. Nelle produzioni associate, il credito d'imposta spetta a ciascun produttore associato in relazione alle spese di produzione direttamente sostenute. Non assumono rilevanza i meri rimborsi di costi tra i produttori associati.
5. Per le produzioni in appalto, il credito d'imposta spetta sia al soggetto che svolge le funzioni di produttore esecutivo sia al produttore appaltante, in relazione alle spese di produzione da ciascuno direttamente sostenute. Non assumono rilevanza i meri rimborsi di costi tra i diversi soggetti.

### Articolo 4

#### *Limiti d'intensità d'aiuto*

1. Il credito d'imposta e le altre misure di sostegno pubblico non possono superare, complessivamente, la misura del 50 per cento del costo eleggibile del videogioco.

### Articolo 5

#### *Valutazione delle richieste di credito d'imposta*

1. Le richieste di accesso al credito d'imposta sono presentate alla DG Cinema e Audiovisivo secondo quanto previsto all'articolo 6 e sono valutate da una commissione esaminatrice nominata con decreto del Direttore generale Cinema e Audiovisivo.
2. Il punteggio minimo per l'assegnazione del beneficio è di 70 punti su 100, con un punteggio minimo di 35 punti relativo al parametro A) "Contenuti" della Tabella A.
3. La DG Cinema e Audiovisivo fornisce supporto amministrativo, tecnico e logistico alla commissione esaminatrice e verifica il possesso dei requisiti di ammissibilità delle richieste di credito d'imposta.

### Articolo 6

#### *Richiesta preventiva*

1. I crediti d'imposta di cui al presente decreto spettano a condizione che il produttore di videogiochi presenti la richiesta preventiva 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. La richiesta preventiva è redatta su modelli predisposti dalla DG Cinema e Audiovisivo e deve contenere i seguenti elementi:
  - a) la richiesta del riconoscimento del valore culturale secondo i parametri di cui alla Tabella A allegata al presente decreto;





## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

- b) il piano di lavorazione dell'opera, con indicazione delle giornate di lavorazione previste sul territorio italiano o di altro Stato membro dello Spazio economico europeo;
  - c) il costo complessivo, il costo eleggibile dell'opera e l'ammontare del credito teorico spettante;
  - d) la dichiarazione del legale rappresentante, rilasciata ai sensi dell'articolo 47 del decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n. 445, di osservanza dei contratti collettivi nazionali di categoria, ove stipulati.
2. In caso di produzioni associate e in appalto, le richieste debbono essere presentate congiuntamente da tutti i produttori associati. Sono inammissibili le richieste pervenute in forma disgiunta.
  3. Il riconoscimento del credito d'imposta è subordinato alla validazione, da parte della commissione esaminatrice di cui all'articolo 5, dei punteggi che i soggetti richiedenti attribuiscono all'opera, sulla base dei criteri e dei parametri previsti nella Tabella A. Entro centoventi giorni dalla scadenza di ciascuna sessione, la commissione analizza le istanze, valida i punteggi di cui al primo periodo e stila un elenco delle opere che hanno ottenuto il punteggio minimo di 70 punti. Conseguentemente, la DG Cinema e Audiovisivo riconosce il credito d'imposta alle opere contenute nell'elenco, secondo l'ordine cronologico di presentazione delle richieste preventive ed entro i limiti delle risorse disponibili. Tali risorse, iscritte nel pertinente capitolo dello stato di previsione della spesa del Ministero dell'economia e delle finanze, sono trasferite alla contabilità speciale n. 1778 "Agenzia delle Entrate – fondi di bilancio" per le regolazioni contabili conseguenti alla fruizione dei crediti d'imposta.
  4. Con proprio decreto, pubblicato sul sito internet della DG Cinema e Audiovisivo, il Direttore generale Cinema e Audiovisivo provvede alla pubblicazione dell'elenco delle opere e delle imprese beneficiarie e al riconoscimento del credito d'imposta teorico spettante. Tale pubblicazione costituisce comunicazione agli interessati.

### Articolo 7

#### *Richiesta definitiva*

1. A pena di decadenza, i soggetti ammessi al credito d'imposta presentano, entro centottanta giorni dalla data della prima commercializzazione e comunque non oltre 36 mesi dalla pubblicazione dell'elenco di cui all'articolo 6, comma 4, apposita richiesta definitiva alla DG Cinema e Audiovisivo, da redigersi su modelli predisposti dalla stessa DG Cinema e Audiovisivo. Nella richiesta deve essere specificato, per ciascuna opera:
  - a) il costo complessivo e il costo eleggibile di produzione, con attestazione di effettività delle spese sostenute, rilasciata dal presidente del collegio sindacale ovvero da un revisore contabile o da un professionista iscritto nell'albo dei revisori contabili, dei dottori commercialisti e degli esperti contabili, dei periti commerciali o in quello dei consulenti del lavoro, nelle forme previste dall'articolo 13, comma 2, del decreto-legge





## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

28 marzo 1997, n. 79, convertito, con modificazioni, dalla legge 28 maggio 1997, n. 140, ovvero dal responsabile del centro di assistenza fiscale;

- b) il master del videogioco;
  - c) l'ammontare del credito d'imposta maturato e quello già utilizzato;
  - d) la dichiarazione del legale rappresentante, rilasciata ai sensi dell'articolo 47 del decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n. 445, di osservanza dei contratti collettivi nazionali di categoria, ove stipulati.
2. La DG Cinema e Audiovisivo comunica ai soggetti interessati, entro sessanta giorni dalla data di ricezione della richiesta definitiva, l'importo del credito spettante definitivo.
  3. Nel caso in cui l'importo del credito d'imposta definitivo sia superiore all'importo del credito teorico spettante riconosciuto in fase di richiesta preventiva, la DG Cinema e Audiovisivo verifica la disponibilità delle risorse limitatamente all'eventuale maggiore importo alla scadenza del periodo di 36 mesi dalla pubblicazione della graduatoria e comunica ai soggetti interessati il riconoscimento ovvero il mancato riconoscimento del credito d'imposta aggiuntivo.

### Articolo 8

#### *Utilizzo del credito d'imposta*

1. I crediti d'imposta di cui al presente decreto maturano e sono utilizzabili a partire dal giorno 10 del mese successivo a quello in cui si verificano congiuntamente le seguenti condizioni:
  - a) la DG Cinema e Audiovisivo abbia pubblicato l'elenco dei videogiochi valutati positivamente dalla commissione esaminatrice di cui all'articolo 5 e il relativo riconoscimento del credito d'imposta teorico spettante;
  - b) le spese di produzione siano sostenute ai sensi dell'articolo 109 del decreto del Presidente della Repubblica 22 dicembre 1986, n. 917, recante «Testo Unico delle Imposte sui Redditi» (di seguito «TUIR»);
  - c) sia avvenuto l'effettivo pagamento delle spese di cui alla lettera b) del presente comma.
2. Il credito d'imposta di cui al presente decreto non concorre alla formazione del reddito ai fini delle imposte sui redditi e del valore della produzione ai fini dell'imposta regionale sulle attività produttive, non rileva ai fini del rapporto di cui agli articoli 96 e 109, comma 5, del TUIR ed è utilizzabile esclusivamente in compensazione ai sensi dell'articolo 17 del decreto legislativo 9 luglio 1997, n. 241, a decorrere dalla data in cui, ai sensi dei commi 1 e 4 del presente articolo, si considera maturato il diritto alla sua fruizione e, comunque, a condizione che siano state rispettate le procedure previste nel presente decreto. A tal fine, il modello F24 deve essere presentato esclusivamente tramite i servizi telematici offerti dall'Agenzia delle entrate, pena il rifiuto dell'operazione di versamento.
3. L'ammontare dei crediti d'imposta utilizzati in compensazione non deve eccedere l'importo concesso dalla DG Cinema e Audiovisivo, pena lo scarto dell'operazione di versamento.
4. Gli importi del credito d'imposta sono riconosciuti dalla DG Cinema e Audiovisivo previa verifica della regolarità contributiva e sono imputati, ai fini del raggiungimento dei massimali previsti in relazione alla singola impresa, come previsto all'articolo 2 del presente decreto.







## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

5. Il credito d'imposta è indicato, anche con riferimento all'eventuale cessionario del credito, sia nella dichiarazione dei redditi relativa al periodo di riconoscimento del credito, sia nella dichiarazione dei redditi relativa al periodo di imposta in cui il credito di imposta è utilizzato, evidenziando distintamente l'importo riconosciuto e maturato e quello utilizzato.

### Articolo 9

#### *Ulteriori adempimenti a carico dei beneficiari*

1. A pena di decadenza dal beneficio, ai fini dell'articolo 12, comma 6, della legge n. 220 del 2016, il produttore di videogioco comunica alla DG Cinema e Audiovisivo, in modalità telematica, sulla base dei modelli predisposti dalla DG Cinema e Audiovisivo medesima, i dati e le informazioni in suo possesso, ivi inclusi quelli relativi allo sfruttamento economico del videogioco, ai fini della valutazione dell'impatto economico, industriale e occupazionale dell'opera medesima sul territorio italiano.
2. A pena di decadenza dal beneficio, il produttore di videogiochi deve prevedere, per il videogioco oggetto del beneficio, in presenza di concrete condizioni di rischio, le forme di copertura assicurativa previste nella modulistica predisposta dalla DG Cinema e Audiovisivo. Non sono obbligatorie forme di copertura assicurativa in relazione ai rischi derivanti da COVID-19 se non disponibili correntemente sul mercato
3. A pena di decadenza dal beneficio, il produttore di videogiochi ha l'obbligo di prevedere che nel videogioco venga inserito, nella schermata dei riconoscimenti, il logo della DG Cinema e Audiovisivo.
4. Il mancato deposito da parte del produttore di videogiochi presso la Cineteca nazionale di una copia anche digitale del videogioco, a ultimazione della stessa, con le caratteristiche previste nel decreto di cui all'articolo 7, comma 5, della legge n. 220 del 2016, comporta la decadenza dai benefici concessi.

### Articolo 10

#### *Cedibilità del credito d'imposta*

1. I crediti d'imposta di cui al presente decreto, nel rispetto delle disposizioni di cui agli articoli 1260 e seguenti del codice civile, sono cedibili dal beneficiario a intermediari bancari, ivi incluso l'Istituto per il credito sportivo, finanziari e assicurativi sottoposti a vigilanza prudenziale.
2. Fermo restando quanto previsto all'articolo 8, comma 5, i cessionari possono utilizzare il credito ceduto solo in compensazione dei propri debiti d'imposta o contributivi, ai sensi dell'articolo 17 del decreto legislativo n. 241 del 1997, esclusivamente tramite i servizi telematici offerti dall'Agenzia delle entrate.
3. Ai fini della cedibilità di cui al presente articolo, il beneficiario richiede alla DG Cinema e Audiovisivo l'attestazione in merito al riconoscimento e all'effettività del diritto al





## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

credito maturato e riconosciuto alla data della richiesta definitiva, ai sensi del decreto direttoriale del 27 giugno 2019.

4. Entro sessanta giorni dalla data di ricezione della richiesta di cui al comma 3, la DG Cinema e Audiovisivo verifica l'effettività del credito maturato e, in presenza degli altri requisiti previsti dalla legge n. 220 del 2016, dal presente decreto e dal decreto direttoriale del 27 giugno 2019, rilascia l'attestazione di cui al comma 3.
5. Ai fini dell'utilizzo in compensazione del credito ceduto da parte del cessionario, secondo le modalità di cui all'articolo 8 del presente decreto, il cedente è tenuto a comunicare alla DG Cinema e Audiovisivo i dati anagrafici e il codice fiscale del cessionario, nonché l'importo del credito ceduto. La DG Cinema e Audiovisivo comunica al cedente e al cessionario l'accettazione della cessione del credito. Gli importi dei crediti d'imposta sono fruibili, da parte dei cessionari, a partire dal giorno 10 del mese successivo alla data di accettazione della cessione del credito da parte della DG Cinema e Audiovisivo.
6. Resta fermo, ai sensi dell'articolo 21 della legge n. 220 del 2016, il potere di accertamento, il recupero delle maggiori imposte dovute e l'accertamento delle sanzioni relative alla spettanza del credito d'imposta ceduto nei confronti del cedente.

### Articolo 11

#### *Decadenza e revoca del credito d'imposta*

1. Il riconoscimento del credito d'imposta decade:
  - a) qualora al videogioco non venga riconosciuto, in via definitiva, il requisito della nazionalità italiana;
  - b) qualora non venga rispettato il vincolo di spesa nello Spazio economico europeo previsto all'articolo 2, comma 3;
  - c) nei casi previsti dall'articolo 12, commi 1, 7 e 8, del presente decreto, nonché dalle norme fiscali e tributarie vigenti;
  - d) qualora non vengano soddisfatti gli altri requisiti o adempimenti previsti dal presente decreto.
2. Nei casi sopra indicati, si provvede anche al recupero del beneficio eventualmente già fruito, maggiorato di interessi e sanzioni previsti dalla legge.
3. Il credito d'imposta è altresì revocato al produttore al quale è subentrato altro produttore. In tal caso, si provvede anche al recupero del beneficio eventualmente già fruito. Il produttore subentrante può presentare, a proprio nome, le richieste di cui agli articoli 6 e 7 del presente decreto, a pena di decadenza, entro trenta giorni dalla data del subentro, per le spese sostenute a partire dal subentro stesso.

### Articolo 12

#### *Monitoraggio, controlli e sanzioni*

1. La DG Cinema e Audiovisivo, qualora, a seguito dei controlli effettuati, accerti l'indebita fruizione, anche parziale, dei crediti d'imposta di cui al presente decreto per il mancato





## IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

## IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

rispetto delle condizioni richieste dal presente decreto, ovvero a causa dell'inammissibilità dei costi sulla base dei quali è stato determinato l'importo fruito, provvede al recupero del relativo importo, maggiorato di interessi e sanzioni previsti dalla legge.

2. Il recupero del credito d'imposta indebitamente utilizzato è effettuato entro il 31 dicembre del quarto anno successivo a quello in cui il credito è stato revocato o rideterminato. Per quanto non espressamente disciplinato dal presente decreto, si applicano le disposizioni in materia di liquidazione, accertamento, riscossione e contenzioso, previste per le imposte sui redditi.
3. L'Agenzia delle entrate, in ogni caso, comunica telematicamente alla DG Cinema e Audiovisivo l'eventuale indebita fruizione, totale o parziale, del credito di imposta accertata nell'ambito dell'ordinaria attività di controllo. A tal fine, la DG Cinema e Audiovisivo comunica all'Agenzia delle entrate, con modalità telematiche definite d'intesa, entro il giorno 5 di ciascun mese, i dati dei soggetti ai quali, nel mese precedente, è stato riconosciuto il credito d'imposta con i relativi importi, nonché le eventuali variazioni, revoche e cessioni intervenute o accettate in detto mese.
4. Ai fini dell'attività di monitoraggio e controllo, l'Agenzia delle entrate e la DG Cinema e Audiovisivo concordano, entro sessanta giorni dalla data di pubblicazione del presente decreto, le modalità telematiche per la trasmissione dei dati relativi alle agevolazioni disciplinate dal presente decreto, utilizzate in compensazione ai sensi dell'articolo 17 del decreto legislativo 9 luglio 1997, n. 241.
5. La DG Cinema e Audiovisivo può in ogni momento richiedere ulteriore documentazione ritenuta necessaria al fine di verificare la rispondenza degli elementi comunicati ai requisiti di ammissibilità dei benefici previsti nel presente decreto.
6. Le Amministrazioni competenti, nell'ambito dei rispettivi poteri istituzionali in materia di attività di controllo sul corretto adempimento degli obblighi contributivi e fiscali da parte dei beneficiari, possono disporre appositi controlli, sia documentali sia tramite ispezioni *in loco*, finalizzati alla verifica della corretta fruizione delle agevolazioni.
7. I soggetti beneficiari delle agevolazioni concesse ai sensi del presente decreto sono tenuti a comunicare tempestivamente alla DG Cinema e Audiovisivo l'eventuale perdita, successivamente all'accoglimento dell'istanza di agevolazione ovvero nelle more della comunicazione da parte della DG Cinema e Audiovisivo del credito spettante definitivo, dei requisiti di ammissibilità ai benefici previsti dal presente decreto.
8. In caso di dichiarazioni mendaci o di omesse comunicazioni di cui al comma 7 del presente articolo o di falsa documentazione prodotta in sede di richiesta per il riconoscimento dei crediti d'imposta di cui al presente decreto, oltre alla revoca del contributo concesso e alla sua intera restituzione, maggiorata di interessi e sanzioni previsti dalla legge, è disposta, ai sensi dell'articolo 37 della legge n. 220 del 2016, l'esclusione per cinque anni dalle agevolazioni previste dalla medesima legge del beneficiario, nonché di ogni altra impresa che comprenda soci, amministratori e legali rappresentanti di un'impresa esclusa ai sensi del presente comma.
9. Per i soggetti che presentano istanza di accesso ai crediti d'imposta previsti nel presente decreto per un importo annuo pari o superiore a euro 150.000, la DG Cinema e Audiovisivo provvede a richiedere alla competente Prefettura la documentazione antimafia di cui al





IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

decreto legislativo 6 settembre 2011, n. 159. Trascorsi trenta giorni dalla predetta richiesta, sempre che siano state soddisfatte tutte le altre condizioni e tutti i requisiti previsti nel presente decreto, il credito d'imposta teorico viene concesso sotto clausola risolutiva espressa, ai sensi dell'articolo 92, comma 3, del medesimo decreto legislativo n. 159 del 2011.

Articolo 13

*Disposizioni transitorie e finali*

1. Entro trenta giorni dalla data di pubblicazione del presente decreto, la DG Cinema e Audiovisivo pubblica gli appositi modelli per la presentazione delle richieste per il riconoscimento dei crediti di imposta di cui al presente decreto.
2. Sono ammesse ai benefici di cui al presente decreto i videogiochi i cui costi di realizzazione siano stati sostenuti a partire dalla data di pubblicazione del decreto medesimo.

Il presente decreto sarà trasmesso agli Organi di controllo.

Roma,

IL MINISTRO DELLA CULTURA

Firmato digitalmente da

**DARIO  
FRANCESCHINI**  
CN =  
FRANCESCHINI  
DARIO  
O = Ministero della  
cultura  
C = IT

IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E  
DELLE FINANZE

DANIELE FRANCO  
MINISTERO  
DELL'ECONOMIA  
E DELLE FINANZE  
12.05.2021  
10:11:15 UTC





IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

**TABELLA A: Valore culturale videogiochi**

Requisito	Punti
<b>A) CONTENUTI</b>	
A.1 Videogioco ispirato a un'opera del patrimonio storico, artistico, letterario, audiovisivo o scientifico europeo	fino a 15
A.2 Videogioco riguardante tematiche storiche, leggendarie, sociali, artistiche, culturali, sportive o scientifiche europee	fino a 15
A.3 Videogioco caratterizzato da elementi di originalità ed individualità creativa	fino a 15
A.4 Videogioco caratterizzato da sviluppo narrativo ovvero da progressione dell'esperienza di gioco	fino a 10
A.5 Versione originale del videogioco in almeno due lingue europee tra cui l'italiano	fino a 5
<b>Totale punteggio A)</b>	<b>fino a 60</b>
<b>B) INNOVAZIONE</b>	
B.1 Innovazione tecnologica nello sviluppo del <i>software</i> /programma	fino a 10
B.2 Innovazione dell'esperienza videoludica	fino a 10
<b>Totale punteggio B)</b>	<b>fino a 20</b>
<b>C) PRODUZIONE</b>	
C.1 Attività di sviluppo per almeno l'80% nello Spazio economico europeo	10
C.2 Spese artistiche superiori al 50% del costo complessivo	10
<b>Totale punteggio C)</b>	<b>20</b>
<b>TOTALE GENERALE</b>	<b>100</b>
Punteggio totale minimo 70/100 per il riconoscimento del valore culturale ai sensi dell'articolo 2 del presente decreto, di cui almeno 35 punti generati dalla sezione A).	



IL MINISTRO DELLA CULTURA

di concerto con

IL MINISTRO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE

**TABELLA B: Costi di produzione**  
(ulteriormente specificati nella modulistica predisposta dalla DG Cinema e Audiovisivo)

<b>1</b>	<b>ACQUISTO DIRITTI</b>
1.1	Acquisto diritti
1.2	Compositore musicale
<b>2</b>	<b>COSTI DI SVILUPPO (Personale interno e subcontractor)</b>
	<b>Team "Artistico"</b>
2.1	<i>Creative Director</i>
2.2	<i>Artistic Direction</i>
2.3	<i>Sound Design</i>
2.4	<i>Game Design</i>
2.5	<i>Storyboard</i>
2.6	Grafica 2D
2.7	Grafica 3D
2.8	Effetti speciali e illuminazione
2.9	Animazione
2.10	Raccolta <i>reference</i> (acquisizione foto, tracciati, immagini, etc.)
2.11	<i>Motion capture</i>
2.12	Altre spese del team Artistico
	<b>Team "Programmazione &amp; Sviluppo"</b>
2.14	<i>Technical Director</i>
2.15	Programmatori
2.16	<i>Data Manager</i>
2.17	Altre spese del team Programmazione & Sviluppo
	<b>Team "Produzione e supporto allo sviluppo"</b>
2.18	<i>Project Management</i>
2.19	<i>QA &amp; Testing</i>
2.20	<i>ICT</i>
2.21	Altre spese del team Produzione e supporto allo sviluppo
<b>3</b>	<b>AMMORTAMENTI &amp; ASSET</b>
3.1	<i>Hardware</i>
3.2	<i>Software</i>
<b>4</b>	<b>VARIE (max 7,5% costo complessivo di produzione)</b>
4.1	Spese generali
4.2	Spese impreviste

