

## **Nazionale - Ministero della Cultura - Credito di imposta per le imprese di produzione di videogiochi**

### **Beneficiari**

Sono ammessi ai benefici i produttori di videogiochi:

- che hanno sede legale nello Spazio economico europeo;
- 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;
- che hanno un capitale sociale minimo interamente versato e un patrimonio netto non inferiori, ciascuno, a **Euro 10.000,00**, 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;
- che sono diversi da associazioni culturali e fondazioni senza scopo di lucro;
- che sono in possesso di classificazione ATECO **62 o 58.2**.

### **Interventi**

Il beneficio è riconosciuto in relazione agli investimenti effettuati per la produzione di videogiochi che hanno la nazionalità italiana, che sono stati riconosciuti dalla commissione esaminatrice come opere di valore culturale e che contribuiscono allo sviluppo della creatività italiana ed europea nei videogiochi attraverso elementi di qualità, originalità e innovazione tecnologica e artistica.

### **Agevolazione**

Ai produttori di videogiochi spetta un credito d'imposta in misura pari al **25%** del costo eleggibile di produzione di videogiochi riconosciuti di nazionalità italiana, fino all'ammontare massimo annuo di **Euro 1.000.000,00** per ciascuna impresa di produzione ovvero per ciascun gruppo di imprese.

### **Fonte**

[Bando](#)

### **Scadenza**

Entro i termini stabiliti dalle sessioni annuali dal Direttore generale Cinema e Audiovisivo.

### **Link**

[Informazioni](#)