La tassazione del gamer eSports

Il Gamer eSports deve pagare le tasse?

Tempo fa mi capitava, nel poco tempo libero, di giocare saltuariamente online con a giochi come GTA, Call of Duty ecc. Un amico una sera mi disse <<La scorsa settimana **ho vinto 900 dollari in un torneo online a Fortnite…**Fico!>>. La prima cosa che ho esclamato è stata: cambio lavoro; la seconda: stasera paghi tu da bere.

Pensandoci bene mi sono chiesto: sì, ha guadagnato 900 dollari, **ma le tasse?** E così è iniziata la mia ricerca nel capire come inquadrare questa particolare figura.

Per prima cosa ho cercato di **individuare la figura professionale del gamer** e come può realizzare proventi.

Vengo a conoscenza di quattro tipologie, o linee di guadagno, ben distinte:

1. **Guadagni derivanti da tornei**: ho saputo che periodicamente degli organizzatori proprietari di piattaforme e canali Youtube, mettendo in palio somme considerevoli per dei tornei che si svolgono online, come dai veri e propri campionati. Il **montepremi** viene poi "spacchettato" in vari **posti in classifica**, dove ognuno vince qualcosa: chiaramente questo passaggio dipende dagli organizzatori.
   Ho capito poi che questi organizzatori mettono in rete sui loro canali social i tornei che vengono assiduamente seguiti dai followers. Il traffico generato crea dei grossi introiti, sufficienti per ripagare il montepremi

e dare un importante guadagno agli organizzatori. Mica male!

2. **Guadagni da collaborazioni continuative con team di gamer**: esistono dei veri e propri team di gamer che si propongono nei vari tornei. Leggevo di un team di **Starcraft**, un gioco di strategia di grande successo, che recluta un vero e proprio "esercito" di gamer, i quali vengono letteralmente stipendiati dai dominus.
   I team a quanto sembra partecipano ai tornei, come abbiamo parlato al primo punto, ove puntano ad avere il montepremi più alto.

3. **Proventi da followers Youtube**: i gamer più famosi hanno migliaia se non milioni di follower, i quali seguendoli nei loro **stream gaming** generano traffico su Youtube. Come abbiamo già visto in altri articoli Youtbe è una piattaforma che paga il videomaker in base ai click sui video. Leggevo del gamer statunitense "Ninja", un campione in Fortnite, il quale ha guadagnato grazie alle visual su Youtube oltre 200.000 $ in un mese a fine del 2018. Pazzesco!
4. **Proventi da promozioni su piattaforme e eventi gaming**: gli stessi gamer e Youtuber, vengono contattati dagli organizzatori per presenziare in eventi appositi e live streming, ovviamente ricevendo laute ricompense in denaro e visibilità. Proprio come delle star di Hollywood!!

Nell' insieme: un ambiente davvero particolare e ricco di sorprese.

Il Gamer: la tassazione

Ovviamente quando parliamo di guadagni non possiamo far altro

che pensare alle **tasse**. Sì perché il fisco può sembrare indietro con i tempi, ma prima o poi arriva e bussa alla porta.

La tassazione sui montepremi

Per venire a capo di questo quesito dobbiamo rifarci all'inquadramento visto in precedenza. Partiamo dai montepremi: **come vengono considerati dal fisco?**

La risposta ce la da l'**art. 67, lettera d, del TUIR** (testo unico sulle imposte sul reddito): sono redditi diversi se non costituiscono redditi di capitale ovvero se non sono conseguiti nell'esercizio di arti e professioni o di imprese commerciali o da società in nome collettivo e in accomandita semplice, nè in relazione alla qualità di lavoratore dipendente:

*"le vincite delle lotterie, dei concorsi a premio, dei giochi e delle scommesse organizzati per il pubblico e i premi derivanti da **prove di abilità** o dalla sorte nonché quelli attribuiti in riconoscimento di particolari meriti artistici, scientifici o sociali"*

Analizzando l'articolo troviamo la voce (in grassetto) vincite da "prove di abilità". I tornei di cui abbiamo parlato poco fa sono delle vere e proprie prove che in modo meritocratico, premiano in denaro l'abilità del giocatore.

Questo significa che i proventi derivanti dalle vincite di montepremi eGames, rientrano nella **tassazione IRPEF dei redditi diversi**.

Sempre l'art. 69 del TUIR ci suggerisce come calcolare il reddito: in tal senso la base imponibile sarà composta solamente dalla vincita lorda, senza tener conto di eventuali costi sostenuti al fine del suo realizzo (es. spese per la connessione internet, spese per il consumo della luce, spese per trasferta ecc).

COSTI DI ISCRIZIONE	$ 1.000,00
COSTI ADSL	$ 100,00
PUNTATE INIZIALI	$ 200,00
VINCITE	**$ 3.000,00**
TASSE 23%	$ 690,00

Come dichiarare i redditi dati dalle vincite eSports

I redditi diversi di cui art. 69 del TUIR vanno annotati nel rigo RL15 del modello Unico, ciò significa che se ottenete una vincita dovrete fare la **dichiarazione dei redditi**.

Inoltre dobbiamo tenere in considerazione un altro fatto molto importante: **da dove arriva la vincita**?

Internet rende il mondo molto più piccolo da quanto lo è nella realtà. Il gamer può giocare dalla sua cameretta in un paesino in provincia di Torino, con altri centinaia di sfidanti spersi su tutto il globo, dal Giappone agli Stati Uniti.

Le piattaforme di gaming possono essere dislocate non solo in Italia, ma in tutto il globo. Sotto questo punto di vista va individuata la sorgente e **se estera va dichiarato come reddito proveniente dall'estero e da dove**.

COSA IMPORTANTE: **non cambia nulla a livello di tassazione, in quanto il reddito sebbene derivante da un altro paese e comunque generato in Italia**. Serve sopratutto per il monitoraggio internazionale del denaro voluto da alcuni protocolli di intesa internazionali.

Il gamer: inquadramento giuridico

Abbiamo visto come si tassano le vincite occasionali, ma nel nostro elenco, il gamer ha almeno altri tre modi per guadagnare.

Le vincite dei tornei possono essere interpretate anche come proventi occasionali, in quanto non si svolgono costantemente, ma in alcuni casi il gamer abbiamo visto che viene “assoldato” da dei team che gli danno un vero e proprio stipendio.

In questo caso il gamer deve avere un inquadramento giuridico che può essere:

- l’assunzione del gamer da parte del team, il quale dovrà avere anch’esso una posizione giuridica ben precisa;
- l’**apertura della partita iva** come gamer abituale.

La seconda ipotesi è la più plausibile, anche perchè molti team sono dislocati in luoghi non meglio precisati. Inoltre l’apertura della partita iva da la possibilità di lavorare per più team contemporaneamente.

L’apertura della partita iva come gamer professionale

Come abbiamo visto poco fa, dal momento in cui il gamer da un hobby diventa un lavoro con continuità presuppone l’apertura di una posizione fiscale o meglio **l’apertura della parita iva**.

Aprire la partita iva per il gamer è **gratis** e da la possibilità di svolgere le seguenti attività con i relativi codici ATECO:

- Gamer (altri servizi alle imprese): ATECO **82.99.99**
- Promozione social: ATECO **63.12.00**
- Youtuber: ATECO **73.11.02**

Inserendo nel modello di apertura della partita iva messo a disposizione dall’Agenzia delle Entrate (**mod. AA9/12**), il gamer può ricoprire tutti i ruoli che abbiamo visto prima e fatturare ai suoi committenti.

Una volta compilato il modello va spedito all’Agenzia delle Entrate **telematicamente**, attraverso un **intermediario abilitato**

(commercialista o tributarista certificato), il quale funge da concessionario.

Avuto il numero della partita iva, l’ultima operazione è quella dell’iscrizione alla Gestione Separata INPS, voluta per il **pagamento dei contributi** dei lavoratori autonomi.

Il gamer è una professione rientrante nei lavoratori autonomi, dove si paga una percentuale del 25,72% sui guadagni realizzati. I contributi andranno poi versati l’anno venturo tramite il calcolo del quadro RR nell’Unico (Dichiarazione dei Redditi).

Tassazione e contabilità del gamer professionale

Il lavoro in forma autonoma presuppone la gestione contabile di una ditta individuale.

Il trattamento fiscale per i lavoratori autonomi può essere di due tipi:

Most Popular

Regime Forfettario

€ 299 all'anno

Non obbligatorieta della tenuta delle scritture contabili, in quanto i costi non sono deducibili;

Non si ha l’IVA in fattura;

Tasse al 5% (per le start-up) e al 15% sulle restanti;

Nessuna ritenuta d’acconto in fattura;

NO fattura elettronica B2B.

Possibilità di avere dei dipendenti

Nessun limite di spesa per i beni strumentali

Il regime forfettario ha un limite di fatturato annuo di € 65.000

APPROFONDISCI

Regime semplificato

€ 600 all'anno

Tenuta delle scritture contabili obbligatoria;

IVA in fattura;

Tasse a partire dal 23%;

Ritenuta d'acconto in fattura;

Fattura elettronica B2B obbligatoria;

APPROFONDISCI

Il regime forfettario è un regime ultra semplificato, dove non si
tiene conto dei costi e dell'utile, ma i dati ci vengono direttamente
imposti dal fisco.

Sul fatturato viene calcolato un **coefficiente di redditività**, che per il gamer è del **67%**, sul quale vengono pagate le tasse e i contributi.

Calcolo tasse regime forfettario gamer

Poniamo il caso di un gamer che apre la partita iva nel 2019. A fine anno realizza un fatturato di € 18.000.

Per prima cosa va calcolata la base imponibile al fine del calcolo delle imposte, ossia si calcola il 67% del fatturato.

Sul
risultato di (18.000×67%) 12.060 €, calcoliamo il 5% di tasse (dato che
il social media manager ha aperto la p.iva nel 2019 è considerato
start-up).

Imposta sostitutiva è di 603 €

Dopodiché calcoliamo i **contributi** del 25,72% sempre sulla base imponibile di 12.060 €. Il risultato ci da **3.101 €**.

I contributi verranno poi dedotti dalla base imponibile al fine del calcolo delle imposte l'anno successivo.

Sia le tasse, come i contributi, vengono pagati nell'estate del 2020, con la possibilità di rateizzarli in 6 volte.

PROIEZIONE ANNI 2019-2020

	2019	2020
RICAVI	€ 18.000,00	€ 22.000,00
BASE IMPONIBILE 67%	€ 12.060,00	€ 17.160,00
CONTRIBUTI PAGATI		€ 3.101,83
BASE IMPONIBILE FINALE	€ 12.060,00	€ 14.058,17
TASSE 5%	€ 603,00	€ 702,91
CONTRIBUTI	€ 3.101,83	€ 4.413,55

In molti casi il regime forfettario è estremamente più conveniente rispetto al regime semplificato, sia sotto il profilo della tassazione, nonché sotto l'aspetto degli adempimenti fiscali verso l'Erario. Ovviamente dipende anche dai costi, che nel regime forfettario non sono deducibili.

Hai bisogno di maggiori info? Scrivici

[contact-form-7 id="121" title="Modulo di contatto 1"]