

Condizioni di licenza videogiochi

Valide dal 1° Luglio 2023

I. Musica nei videogiochi per il download / lo streaming

Questi tassi da corrispondere per la licenza si riferiscono in primo luogo a piattaforme online che offrono videogiochi da scaricare o trasmettere in streaming.

Solo nel caso che il produttore / publisher del videogioco si occupi anche della sua distribuzione (ad esempio sul proprio sito web), saranno corrisposti tassi di licenza accessori.

- Indipendentemente dal fatto che il gioco sia offerto come prodotto da scaricare o di cui usufruire via streaming (ad esempio come videogioco su browser), la licenza sarà calcolata come percentuale del fatturato complessivo salvo indennità minime specificate.
- Come «introiti» sono da considerare tutti gli introiti, IVA esclusa, conseguiti con vendite, vendite via app, incassi pubblicitari, incassi da abbonamenti, bartering, sponsoring ecc..
- Con «musica in primo piano» si intende ad esempio un quiz musicale, un gioco di ballo o ogni altro gioco nel quale la musica svolga un ruolo dominante. I «videogiochi pubblicitari» sono prodotti da un'azienda al fine di promuovere le vendite e/o la propria immagine.

A. Piattaforma online (nazionali *)

	Tasso di licenza	Indennità minima
Download/ streaming	2% degli introiti complessivi	CHF 500 per 100'000 download/streaming
Abbonamenti	2% degli introiti complessivi	CHF 0.15 per abbonamento al mese

* Le piattaforme internazionali come Steam, Uplay, Playstation Store ecc., ottengono le loro licenze presso la nostra affiliata SUISA Digital Licensing SA: info@suisadigital.li

B. Tassi di licenza accessori per produttori / publisher

	Tasso di licenza	Indennità minima
In generale	2% degli introiti complessivi	A. Musica solo nel menu del videogioco e nelle sequenze intro/outro CHF 400 per 100'000 download/streaming ./..

Tasso di licenza		Indennità minima
In generale	2% degli introiti complessivi	B. Videogioco con musica di sottofondo durante lo svolgimento del gioco («in-game») CHF 500 per 100'000 download/streaming C. Videogioco con musica in primo piano CHF 600 per 100'000 download/streaming
Videogiochi pubblicitari	2% degli introiti complessivi	A. Musica solo nel menu del videogioco o nelle sequenze intro/outro CHF 800 per 100'000 download/streaming B. Videogioco con musica di sottofondo durante lo svolgimento del gioco («in-game») CHF 1'000 per 100'000 download/streaming C. Videogioco con musica in primo piano CHF 1'200 per 100'000 download/streaming

II. Musica in videogiochi su supporti di dati fisici (DVD e simili)

L'indennità per i diritti di riproduzione si calcola in base alla tariffa VI consultabile al [link](#): (supporti audiovisivi)

Tasso di licenza	Indennità minima
4,4% del prezzo fatturato («Actual invoiced price» = AIP) 3,3% del prezzo di vendita al dettaglio (PVD) <i>Le percentuale applicabile viene ridotta in questo rapporto: memoria occupata dalla musica protetta / memoria dell'intero supporto</i> <i>(Esempio: 500 MB di musica protetta / 2000 MB di memoria del supporto = riduzione del 75% dell'indennità)</i>	- CHF 0.29 per videogioco contenente musica, indipendentemente dalla sua durata / capacità di memoria - CHF 0.022 per minuto di musica e per supporto audiovisivo, al massimo comunque 29 centesimi per supporto audiovisivo se il cliente della SUISA fornisce indicazioni esatte circa la musica contenuta nel videogioco Indennità minima per fattura: CHF 50

IVA

Tutti i prezzi sono da intendere IVA esclusa.

Caso particolare: musica su commissione di membri della SUISA

Se un membro della SUISA compone un brano musicale su commissione per un videogioco e ha sottoscritto il contratto accessorio «Videogiochi» al contratto di gestione con la SUISA, potrà negoziare l'indennità direttamente con il produttore del videogioco e la SUISA non dovrà essere coinvolta in tali trattative.

Supplementi per production music

Se si utilizza «production music» gestita dalla SUISA, si applicano i seguenti supplementi:

- per il diritto di sincronizzazione: 50%
- per i diritti di protezione affini:
 - 50% sulla somma delle indennità per i diritti di riproduzione secondo la tariffa VI (cfr. sopra) e dei diritti di sincronizzazione nel caso in cui il videogioco sia distribuito solo in Svizzera e Liechtenstein;
 - 100% sulla somma delle indennità per i diritti di riproduzione secondo la tariffa VI (cfr. sopra) e dei diritti di sincronizzazione nel caso in cui il videogioco sia distribuito a livello internazionale.

Altri diritti

La SUISA detiene solo i diritti d'autore sulla musica. Tutti gli altri diritti eventualmente interessati, come ad esempio i diritti di protezione affini o i diritti di sincronizzazione, vanno chiariti con i rispettivi aventi diritto.

A questo fa eccezione la cosiddetta production music:

Se si utilizza production music, la SUISA può concedere all'utente, oltre ai diritti d'autore, anche i diritti di protezione affini e i diritti di sincronizzazione. Un elenco dei cataloghi disponibili è consultabile al link:

www.suisa.ch/it/Kunden/Production-Music