

ASSEMBLÉE NATIONALE

4 octobre 2023

PLF POUR 2024 - (N° 1680)

Rejeté

AMENDEMENT

N° I-CF778

présenté par

M. Masségli, M. Armand, M. Bordat, M. Fait, Mme Spillebout, M. Ledoux, M. Metzdorf,
M. Poulliat, M. Ardouin et M. Vuilletet

ARTICLE ADDITIONNEL**APRÈS L'ARTICLE 5, insérer l'article suivant:**

I. – Le code général des impôts est ainsi modifié :

1° Au deuxième alinéa du 2. du IV de l'article 220 *terdecies*, le nombre : « trente-six », est remplacé par le nombre : « soixante-douze ».

2° La dernière phrase du premier alinéa de l'article 220 X est ainsi rédigée : « En cas de non-obtention de l'agrément définitif dans un délai de soixante-douze mois à compter de l'agrément provisoire, l'entreprise doit reverser le crédit d'impôt dont elle a bénéficié. »

3° Les troisième et quatrième alinéas de l'article 220 X sont supprimés.

II. – La perte de recettes pour l'État est compensée à due concurrence par la création d'une taxe additionnelle à l'accise sur les tabacs prévue au chapitre IV du titre I^{er} du livre III du code des impositions sur les biens et services.

III. – Le I n'est applicable qu'aux sommes venant en déduction de l'impôt dû.

EXPOSÉ SOMMAIRE

Le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) permet aux entreprises de création de jeux vidéo de déduire de leur impôt une part des dépenses de production d'un jeu. C'est l'un des dispositifs soutenant la création et l'innovation sur notre territoire, dans un contexte international très concurrentiel en la matière.

Réformé en 2017, le CIJV montre toute son efficacité : les promesses de dépenses en France ont été multipliées par trois, passant de 70 millions d'euros en 2016 à 207 millions d'euros en 2022 selon le CNC. Le budget total des jeux vidéo agréés au crédit d'impôt en 2022 représente 349 millions d'euros, dont 207 millions d'euros de dépenses prévues en France (soit un taux de localisation des

dépenses en France de 59%). Ce dispositif fiscal participe pleinement à l'attractivité de notre pays dans une industrie vidéoludique mondialisée.

À ce jour, la durée d'éligibilité des coûts de production pour le CIJV est de 36 mois à partir de la date de dépôt de la demande : or depuis quelques années, les modes de conception et de commercialisation des jeux vidéo se sont largement transformés, ayant pour conséquence l'allongement de la durée de leur développement (pour plus de 20% d'entre eux, elle dépasse les 3 ans et peut aller jusqu'à 6).

Cet amendement vise à allonger la période d'éligibilité des coûts de production en la portant à 72 mois afin d'adapter ce dispositif d'accompagnement aux nouvelles réalités de l'industrie vidéoludique.