

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

4 octobre 2023

PLF POUR 2024 - (N° 1680)

Rejeté

**AMENDEMENT**

N ° I-CF799

présenté par

M. Masséglia, 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 VI de l'article article 220 *terdecies* code général des impôts est ainsi modifié :

1° Les mots : « par exercice » sont remplacés par les mots : « par jeu éligible ».

2° La deuxième phrase est supprimée.

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<sup>er</sup> 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, les dépenses éligibles au CIJV sont plafonnées à 6 millions d’euros par entreprise et par exercice : or depuis plusieurs années, l’industrie vidéoludique s’est considérablement transformée, proposant des projets de plus en plus ambitieux tant sur le plan créatif que technologique, et dont les budgets sont donc de plus en plus élevés. Ces derniers dépassent régulièrement les 100 millions d’euros, pouvant atteindre jusqu’à 200 millions d’euros.

Par ailleurs, ce plafond est actuellement appliqué sur la base de l’exercice de l’entreprise, ce qui freine les entreprises de jeux vidéo qui, de plus en plus, ont l’ambition de porter plusieurs projets simultanément, afin notamment de prévenir les risques associés à l’échec commercial d’un jeu.

Cet amendement vise à mettre en œuvre le plafond des dépenses du CIJV sur la base du jeu et non plus de l’exercice, afin d’adapter ce dispositif d’accompagnement aux nouvelles réalités de l’industrie vidéoludique.