ASSEMBLÉE NATIONALE

18 octobre 2024

PLF POUR 2025 - (N° 324)

Commission	
Gouvernement	

RETIRÉ AVANT DISCUSSION**AMENDEMENT**

N ° I-1717

présenté par

M. Masségli, M. Brosse et M. Midy

ARTICLE ADDITIONNEL**APRÈS L'ARTICLE 13, insérer l'article suivant:**

- I. – À la première phrase du VI de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts, le montant : « 6 millions » est remplacé par le montant : « 10 millions ».
- II. – Le I n'est applicable qu'aux sommes venant en déduction de l'impôt dû.
- III. – 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.

EXPOSÉ SOMMAIRE

Proposition issue du rapport d'information « sur le crédit d'impôt en faveur des entreprises de jeux vidéo » porté par la Commission des Finances dans le cadre du Printemps de l'Evaluation 2024.

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 vis-à-vis de l'industrie française et internationale : développement des studios et de l'emploi, émergence de studios de taille

intermédiaire, développement en France de grands projets internationaux et reconnaissance du savoir-faire français à l'international.

Cet amendement vise à réhausser le plafond actuel du crédit d'impôt de 6 à 10 millions d'euros par entreprise et par exercice pour attirer davantage de productions de jeux dits « AAA ». Il s'agit de renforcer l'attractivité du territoire avec un plafond calibré sur les budgets des plus grandes productions internationales et d'encourager le passage à l'échelle supérieure de studios proches du plafond actuel par entité juridique.