

ASSEMBLÉE NATIONALE

19 octobre 2024

PLF POUR 2025 - (N° 324)

| | |
|--------------|--|
| Commission | |
| Gouvernement | |

Non soutenu

AMENDEMENT

N° I-3534

présenté par
Mme Bergé

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

- I. – Au premier alinéa du I de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts, la date : « 31 décembre 2026 » est remplacée par la date : « 31 décembre 2031 ».
- 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

Cet amendement vise à prolonger le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) jusqu'à 2031. En renforçant ce dispositif, nous souhaitons donner une visibilité accrue aux studios de développement de jeux vidéo, qui nécessitent une sécurité financière afin de naviguer dans des cycles de production souvent longs et coûteux. Alors que notre secteur fait face à une concurrence croissante au niveau international, il est crucial que nous soutenions nos entreprises locales pour qu'elles continuent à innover et à attirer des investissements.

La réforme de 2017 a prouvé son efficacité en contribuant au dynamisme de l'industrie, avec un doublement de l'effectif des entreprises et une augmentation significative des chiffres d'affaires sur la dernière décennie. En offrant aux studios la possibilité de bénéficier d'un soutien fiscal à long terme, nous favorisons la création d'emplois et le développement d'un écosystème propice à l'émergence de projets audacieux, tout en témoignant de la reconnaissance du savoir-faire français sur la scène mondiale.

Ainsi, cette proposition s'inscrit dans une logique de continuité et de soutien à la croissance d'un secteur clé de notre économie, garantissant que la France demeure une destination de choix pour les talents et les innovations dans le domaine du jeu vidéo.