

# ASSEMBLÉE NATIONALE

12 octobre 2024

---

PLF POUR 2025 - (N° 324)

Rejeté

## AMENDEMENT

N ° I-CF484

présenté par  
M. Masségli

-----

### 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, l'année : « 2026 » est remplacée par l'année : « 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<sup>er</sup> 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.

Plusieurs études viennent conforter et objectiver cette analyse :

- 
- l'étude PIPAME (2021) conduite par la DGE, le CNC, le SELL et le SNJV, et portant sur le tissu économique et la compétitivité de l'industrie du jeu vidéo en France, met en avant le fait que le poids de l'industrie a été multiplié par 2,5 en dix ans, correspondant à un taux de croissance annuelle moyen de 9 %, et que le nombre d'entreprises (studios et éditeurs) est passé de 224 en 2008 à 550 en 2018. L'étude estime que le chiffre d'affaires de l'industrie (studios et éditeurs) est passé de 2,4 milliards en 2010 à 3,9 milliards d'euros en 2018 (830 millions d'euros pour les studios – soit un doublement en dix ans) ;
  - l'étude commandée par le CNC (2023) estime qu'entre 2012 et 2021, plus de 5 600 ETP ont été créés dans le secteur du jeu vidéo, correspondant à plus de 7 000 effectifs, ce qui porte l'ensemble des emplois direct et indirect du secteur à 10 068 ETP, soit 13 800 effectifs salariés, en 2021 (multiplication par presque deux des effectifs en dix ans) ;
  - l'étude commandée par le SNJV et le SELL (2023) sur l'impact direct du CIJV sur l'emploi de l'industrie du jeu vidéo met en avant le fait que la réforme de 2017 a permis de créer ou de sauvegarder environ 2 500 emplois en France, ce qui représente 32 % des emplois dans le secteur en 2020 (emploi estimé à 8 000 en 2020 selon les données Eurostat, en hausse de 260 % depuis 2016, alors que, sur la même période, l'emploi dans le secteur a crû de 67 % en moyenne dans les autres pays européens).

Cet amendement vise à proroger le CIJV jusqu'en 2031, Cette extension substantielle fournirait une visibilité et une sécurité financières aux studios de jeux vidéo, essentiels pour cette industrie aux cycles de production longs et aux besoins en capital importants.