

ASSEMBLÉE NATIONALE

12 octobre 2024

PLF POUR 2025 - (N° 324)

Rejeté

AMENDEMENT

N° I-CF493

présenté par
M. Masséglià
-----**ARTICLE ADDITIONNEL****APRÈS L'ARTICLE 13, insérer l'article suivant:**

I. – Le 1 du IV de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts est complété par un 6° ainsi rédigé :

« 6° Les dépenses de prototypage intervenues en amont du développement du jeu vidéo et de la demande d'agrément provisoire auprès du Centre national du cinéma et de l'image animée. Ces dépenses doivent être de même nature que celles mentionnées aux alinéas 1° à 5° et doivent avoir été réalisées dans les six mois précédant la date de réception par le président du Centre national du cinéma et de l'image animée d'une demande d'agrément provisoire. »

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 permettre aux entreprises d'inclure dans l'assiette du CIJV les dépenses de prototypage des six mois précédant la demande d'agrément provisoire. Ces coûts sont essentiels au développement du jeu et aident à présenter un dossier solide, respectant les critères culturels du CNC. Cela donnerait aux studios plus de flexibilité et de temps pour déposer des projets aboutis.