

Crédit d'impôt pour dépenses de création de jeux vidéo

DDFIP

Présentation du dispositif

Les entreprises de création de jeux vidéo peuvent, sous certaines conditions, bénéficier d'un crédit d'impôt au titre des dépenses réalisées pour la création de jeux vidéo.

Ce dispositif permet aux entreprises de création de jeux vidéo de déduire de leur impôt une part des dépenses de production d'un jeu.

Le crédit d'impôt est mobilisable au titre des dépenses engagées jusqu'au 31 décembre 2026, ainsi qu'au titre des dépenses exposées postérieurement lorsque celles-ci se rapportent à des jeux vidéo pour lesquels l'agrément provisoire a été délivré avant cette date, qu'elles exposent en vue de la création de jeux vidéo agréés.

Conditions d'attribution

A qui s'adresse le dispositif ?

— Entreprises éligibles

Sont concernés les studios de développement, indépendants ou filiales d'éditeurs qui produisent des jeux vidéo et sont soumis à l'impôt sur les sociétés.

Est considérée comme entreprise de création de jeux vidéo l'entreprise qui :

- assure la réalisation artistique et technique d'un jeu vidéo,
- initie et engage les dépenses nécessaires à la création de ce jeu vidéo. Cette qualité peut être reconnue à plusieurs entreprises agissant conjointement.

— Critères d'éligibilité

L'entreprise doit :

- être soumise à l'impôt sur les sociétés,
- respecter la législation sociale,
- assurer la réalisation artistique et technique du jeu et initier et engager les dépenses nécessaires à la création de ce jeu,
- en cas de création commune, les 2 entreprises de création du jeu vidéo peuvent bénéficier d'un crédit d'impôt à hauteur de leurs dépenses respectives, 2 demandes distinctes doivent alors être présentées au CNC.

Avant l'achèvement du jeu vidéo, le demandeur doit tout d'abord obtenir un agrément provisoire délivré par le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC). La décision d'agrément atteste que le jeu vidéo et son développement sont conformes aux critères de sélection et ouvre droit au bénéfice du crédit d'impôt, sous réserve

de la délivrance de l'agrément définitif.

Pour quel projet ?

— Présentation des projets

Est considéré comme un jeu vidéo tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non.

On entend par création de jeux vidéo :

- le développement d'une adaptation d'une œuvre pré-existante du patrimoine culturel européen à partir d'un scénario écrit en français,
- le développement d'un concept original, en remplissant un critère de qualité et d'originalité du concept et de contribution à l'expression de la diversité culturelle et de la création européenne en matière de jeu vidéo. L'appréciation de ce critère comprendra l'examen de la qualité et de l'originalité du contenu, du scénario, de la jouabilité, de la navigation, de l'interactivité et des composantes visuelles, sonores et graphiques.

Les jeux vidéo ouvrant droit au bénéfice du crédit d'impôt doivent répondre aux 4 conditions suivantes :

- 1- avoir un coût de développement ? à 100 000 €,
- 2- être destiné à une commercialisation effective auprès du public,
- 3- être réalisé principalement par des auteurs et collaborateurs qui sont, soit de nationalité française, soit ressortissants d'un autre État membre de l'Union européenne, ou d'un autre État partie à l'accord sur l'Espace Economique Européen (EEE) ayant conclu avec la France une convention d'assistance administrative,
- 4- contribuer au développement de la création française et européenne en matière de jeux vidéo ainsi qu'à sa diversité en se distinguant notamment par la qualité, l'originalité ou le caractère innovant du concept et le niveau des dépenses artistiques.

Le respect des conditions de création prévues aux 3 et 4 est vérifié au moyen d'un barème de points.

Pour le groupe "Contribution au développement de la création", les points sont affectés comme suit :

- il est affecté au sous-groupe "Création d'origine patrimoniale" un nombre total de 2 points lorsque le jeu vidéo est inspiré du patrimoine historique, artistique et scientifique européen ou lorsque le jeu vidéo est adapté d'une œuvre cinématographique, d'une œuvre audiovisuelle, d'une œuvre littéraire, d'une œuvre musicale ou d'un jeu vidéo dont la dernière version a été éditée il y a plus de 15 ans,
- il est affecté au sous-groupe "Originalité de la création" un nombre total de 2 points attribués lorsque le jeu vidéo est issu d'une création originale, à savoir qu'il n'est ni l'adaptation, ni la suite d'une œuvre préexistante,
- il est affecté au sous-groupe "Création visuelle" un nombre total de 2 points attribués lorsque le jeu vidéo repose sur un univers visuel créé spécifiquement,
- il est affecté au sous-groupe "Création musicale" un nombre total de 2 points attribués lorsqu'une ou plusieurs musiques ont été créées spécifiquement pour le jeu vidéo et que le coût de cette création représente au moins 20% du budget musical global ou un minimum de 50 000 €,
- il est affecté au sous-groupe "Création narrative" un nombre total de 2 points attribués lorsque le jeu vidéo

repose sur une trame narrative détaillée,

- il est affecté au sous-groupe “Edition en 3 langues” un nombre total de 1 point attribué lorsque le jeu vidéo est édité dans ses versions originales dans au moins 3 langues en vigueur dans l'Union européenne, dont le français,
- il est affecté au sous-groupe “Localisation des dépenses” un nombre total de 3 points attribués lorsque au moins 80% des dépenses de production sont réalisées sur le territoire de l'Union européenne ou de l'Espace Economique Européen,
- il est affecté au sous-groupe “Auteurs et collaborateurs de création européens” un nombre de 2 points ou 1 point selon que :
 - le jeu vidéo obtient plus de 15 points au titre du groupe “Auteurs et collaborateurs de création” : 2 points,
 - le jeu vidéo obtient entre 12 et 15 points au titre du groupe “Auteurs et collaborateurs de création” : 1 point,
- il est affecté au sous-groupe “Innovations technologiques” un nombre de 4 points au plus, au titre des innovations réalisées, notamment, dans les domaines applicatifs suivants : interface homme-machine, intelligence artificielle, technologies de modélisation, de rendu, de simulation, sciences des données, technologies immersives, technologie de réseaux. Les points sont obtenus comme suit :
 - lorsque le jeu vidéo comporte une seule innovation : 1 point,
 - lorsque le jeu vidéo comporte deux innovations : 2 points,
 - lorsque le jeu vidéo comporte trois innovations : 3 points,
 - lorsque le jeu vidéo comporte au moins quatre innovations : 4 points.

Plusieurs points peuvent être attribués pour un même domaine applicatif.

— Dépenses concernées

Sont éligibles les dépenses suivantes :

- les dotations aux amortissements des immobilisations créées ou acquises à l'état neuf et affectées directement à la création du jeu vidéo, pour la période pendant laquelle les immobilisations ont été effectivement utilisés pour la création du jeu vidéo éligible au crédit d'impôt. Les dotations aux amortissements des immeubles ne sont pas retenues dans la base de calcul du crédit d'impôt,
- les rémunérations versées aux auteurs ayant participé à la création du jeu vidéo, en application d'un contrat de cession de droits d'exploitation ainsi que les charges sociales correspondantes, pour la période pendant laquelle ces personnes ont été effectivement employées à la création du jeu vidéo éligible au crédit d'impôt,
- les dépenses de personnel relatives aux salariés de l'entreprise affectés directement à la création du jeu vidéo ainsi que les charges sociales correspondantes, pour la période pendant laquelle ces personnes ont été effectivement employées à la création du jeu vidéo éligible au crédit d'impôt,
- les autres dépenses de fonctionnement, pour leur quote-part affectée directement à la création du jeu vidéo. Ces dépenses comprennent les achats de matières, fournitures et matériels, les loyers des immeubles, les frais d'entretien et de réparation correspondants à ces immeubles, les frais de voyage et de déplacement, les frais de documentation technique et les frais postaux et de communication électronique,
- les dépenses réalisées pour la création du jeu vidéo confiées à d'autres entreprises ou organismes, dans la limite de 2 M€ par an.

Seules ouvrent droit au crédit d'impôt les dépenses :

- exposées dans les 36 mois qui précèdent la date de délivrance de l'agrément définitif,
- correspondant à des opérations effectuées en France, dans un autre Etat membre de l'Union européenne ou dans un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention

- fiscale contenant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude ou l'évasion fiscale,
- constituant des charges déductibles du résultat imposable dans les conditions de droit commun.

Le coût du développement du jeu vidéo s'entend de l'ensemble des dépenses engagées par l'entreprise de création de jeux vidéo pour la réalisation de la première version du jeu vidéo prête à être dupliquée en vue de sa commercialisation ou à être mise à disposition du public en ligne.

On entend par jeu vidéo tout logiciel de loisirs mis à la disposition du public sur support physique ou en ligne et intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non.

Quelles sont les particularités ?

— Critères inéligibles

Sont exclus :

- les dotations aux amortissements des immeubles,
- les jeux vidéo comportant des séquences à caractère pornographique ou de très grande violence, susceptibles de nuire gravement à l'épanouissement physique, mental ou moral des utilisateurs.

Montant de l'aide

De quel type d'aide s'agit-il ?

Le Crédit d'impôt représente jusqu'à 30% des dépenses de production du jeu vidéo engagées au cours de l'exercice au titre duquel le crédit d'impôt est calculé, dans la limite de 6 M€ par exercice.

Le présent crédit d'impôt est imputé sur l'impôt sur les sociétés dû par l'entreprise pour l'exercice au cours duquel les dépenses ont été réalisées.

Le crédit d'impôt est imputé sur l'impôt dû après les prélèvements non libératoires et les crédits d'impôt non restituables.

Les subventions publiques perçues par les entreprises à raison de dépenses ouvrant droit au crédit d'impôt viendront en diminution de la base de calcul du crédit d'impôt.

Lorsque le montant de la réduction d'impôt au titre d'un exercice excède le montant de l'impôt dû, l'excédent est restitué à l'entreprise.

Informations pratiques

Quelle démarche à suivre ?

- Au près de quel organisme

Les demandes d'agrément se font auprès du CNC au travers des demandes d'agrément jointes dans la partie "Fichiers attachés".

L'agrément provisoire doit être demandé avant l'achèvement du jeu.

La demande d'agrément à titre définitif doit être présentée après l'achèvement du jeu vidéo, dans un délai de 36 mois suivant la date d'agrément provisoire.

En cas de création de jeu vidéo commune à plusieurs entreprises, il appartient à chaque entreprise de création de jeu vidéo de présenter une demande d'agrément afin de bénéficier du crédit d'impôt au titre des dépenses qu'elle prévoit de réaliser pour ce jeu.

Les pièces nécessaires sont à envoyer en format numérique uniquement à l'adresse suivante **cijv@cnc.fr**. Des vidéos pourront être jointes au dossier en indiquant un lien vidéo sécurisé.

La demande d'agrément définitif est accompagnée des pièces justificatives suivantes :

- un document comptable certifié par un commissaire aux comptes indiquant le coût définitif du jeu vidéo, les moyens de son financement et faisant apparaître précisément les dépenses éligibles engagées en France, dans un autre Etat membre de l'Union européenne, ou dans un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention fiscale contenant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude ou l'évasion fiscale, ainsi que dans les pays tiers,
- la liste nominative des auteurs et collaborateurs de création qui ont effectivement participé ou été affectés à la création du jeu vidéo, précisant leur nationalité et, le cas échéant, leur qualité de résident français,
- la liste nominative des autres entreprises ou organismes auxquels il a été fait appel pour participer à la création du jeu vidéo ainsi que, pour chacun d'eux, la copie des factures ou autres pièces justificatives et, le cas échéant, la copie du contrat de prestation,
- tous documents de nature à justifier de la commercialisation effective du jeu vidéo,
- le cas échéant, le contrat conclu avec un éditeur de jeux vidéo et l'attestation de l'acceptation par cet éditeur de la version définitive du jeu vidéo prête à être dupliquée. Cette attestation indique, en tant que de besoin, que le jeu vidéo est édité dans ses versions originales dans au moins 3 langues en vigueur dans l'Union européenne, dont le français,
- la copie de la déclaration sociale nominative prévue à [l'article R. 133-14 du code de la sécurité sociale](#),
- tous documents attestant la classification définitive du jeu vidéo au regard des systèmes de classification en usage dans la profession visant à en limiter la mise à disposition à certaines catégories de mineurs ainsi que les éléments permettant d'en justifier,
- un exemplaire du jeu vidéo ou un accès dédié à la version en ligne du jeu vidéo.

Critères complémentaires

- Filière d'activité
 - › Edition - Communication - Multimédia

Organisme

DDFIP

Direction Départementale des Finances Publiques

- **Accès aux contacts locaux**

Web : annuaire.service-public.fr/...

Fichiers attachés

- [Demande d'agrément provisoire - Crédit d'impôt jeu vidéo](#) (6/03/2023 - 0.73 Mo)
- [Demande d'agrément définitif - Crédit d'impôt jeu vidéo](#) (6/03/2023 - 0.69 Mo)

Source et références légales

Références légales

Article 79 de la loi n° 2016-1917 du 29 décembre 2016 de finances pour 2017.

Code du Cinéma et de l'image animée : articles D331-19 à D331-37.

Article 220 terdecies modifié par la loi n°2021-1900 du 30 décembre 2021 - art. 35.

Communiqué de presse N°266 du 1er Novembre 2022.

Article D331-25 modifié par le décret n°2022-1392 du 19 octobre 2022 - art. 1 modifiant les dispositions du code du cinéma et de l'image animée relatives aux crédits d'impôt en faveur des créateurs de jeux vidéo.

Article D331-34 modifié par le décret n°2022-1392 du 19 octobre 2022 - art. 1.

Article D331-22 modifié par le décret n°2022-1392 du 19 octobre 2022 - art. 1.