

FISCALITE DU JEU VIDEO : LE CIJV

L'Essentiel

La fiscalité du jeu vidéo est un levier essentiel de soutien aux entreprises. Projet couteux dans un milieu extrêmement concurrentiel à l'international, le jeu vidéo bénéficie en France d'un régime fiscal incitatif, ouvrant droit à un crédit d'impôt : c'est-à-dire à une diminution équivalente du montant de l'impôt dû voire à un remboursement pour le surplus qui subsisterait. Petit état des lieux des conditions.

LES CHIFFRES DU CIJV

Le CIJV est un crédit d'impôt pouvant représenter 30% des dépenses directement engagées pour la création du logiciel. Pour en bénéficier, le montant de l'ensemble des dépenses engagées pour la réalisation de la première version d'un jeu vidéo doit être au minimum de 100 000€ (même si les dépenses éligibles au CIJV sont inférieures). Le plafond maximal du Crédit d'impôt est fixé à 6M€, sauf à ce que l'exercice soit plus long ou plus court (proratisation). En 2015, 18 projets ont été agréés et ont bénéficié d'un soutien financier équivalent à 12M€.

DEPENSES ELIGIBLES

Les dépenses éligibles sont celles qui visent à créer un « logiciel de loisir » « comportant 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 ». Au titre des conditions pour que ces dépenses soient éligibles, celles-ci doivent notamment servir l'intérêt direct de la création française ou européenne ; correspondre à une charge effective et constituer une charge de l'exercice fiscal.

Sont comprises les dotations aux amortissements des immobilisations acquises ou créées pour la réalisation du jeu, sous la condition d'être fiscalement déductibles : les immobilisations doivent être neuves et directement affectées à la création du jeu vidéo, c'est à dire effectivement employées à la réalisation artistique et technique du jeu (sauf immeubles).

Sont aussi reçues les dépenses en terme de ressources humaines affectées directement à la création, tels les créateurs - rémunération, avantages, primes et cotisations sociales mais non les taxes - mais aussi indirectement, en tant que ressources humaines administratives et techniques, affectées strictement ou périodiquement. La difficulté réside dans ce dernier cas à déterminer et justifier la quotité d'heures de travail réalisées sur la création pour laquelle le CIJV est demandé. Et plus généralement sont comprises les dépenses en fonctionnement (matière première, fournitures, loyers, frais de voyages et de déplacement, frais de documents techniques...).

CONDITION D'OBTENTION

Pour bénéficier du CIJV, le législateur a institué un mécanisme original faisant intervenir le CNC au moyen de deux agréments : un agrément provisoire, permettant de commencer à bénéficier du CIJV pendant la phase de conception et de réalisation du jeu ; et un agrément définitif intervenant 36 mois (72 pour les projets supérieurs à 10M€). Par cet agrément, le CNC vérifie, en plus de l'éligibilité des sommes, la satisfaction du jeu à des exigences liées au contenu (absence de violence, pornographie).

Pour obtenir l'agrément provisoire, l'entreprise doit déposer une demande au CNC (2 volets : administratif, créatif et une liste de justificatifs) avant la fin de la réalisation du jeu. La date de dépôt est importante puisqu'aucune des sommes engagées avant la date de réception de la demande n'est prise en considération ; dans le même temps, l'agrément définitif ne permet le remboursement que des sommes engagées dans les 36 mois avant la date de demande de l'agrément définitif, exigeant alors le remboursement des sommes sortant de ce délai. Il est donc particulièrement conseillé de paramétrer avec soin le calendrier.

Cela contextualise le risque majeur de cette procédure : en cas de refus de l'agrément définitif, l'entreprise est tenue de restituer toutes les sommes ou fait l'objet d'une reprise au titre de l'exercice de l'année du refus de l'agrément définitif.