

BULLETIN OFFICIEL DES IMPÔTS

DIRECTION GÉNÉRALE DES FINANCES PUBLIQUES

4 A-6-09

N° 34 DU 30 MARS 2009

CREDIT D'IMPOT POUR DEPENSES DE CREATION DE JEUX VIDEO

(C.G.I., art. 220 terdecies, 220 X, 223 O.)

NOR : ECE L 09 10022 J

Bureau B 2

ECONOMIE GENERALE DE LA MESURE

L'article 91 de la loi n° 2007-1824 du 25 décembre 2007 de finances rectificative pour 2007 modifie le dispositif du crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo (dit crédit d'impôt jeux vidéo) institué par l'article 37 de la loi n° 2007-309 du 5 mars 2007 relative à la modernisation de la diffusion audiovisuelle et à la télévision du futur. Ce crédit d'impôt imputable sur l'impôt sur les sociétés est désormais codifié aux articles 220 terdecies, 220 X et 223 O du code général des impôts.

Ce régime, dont la mise en œuvre a été autorisée par la Commission européenne le 11.12.2007 (JOUE L/118/2008), est subordonné à la délivrance d'agrément délivrés par le Centre national de la cinématographie (CNC).

Ouvrent droit au bénéfice du crédit d'impôt les jeux vidéo qui contribuent au développement de la création française et européenne en matière de jeu 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 crédit d'impôt est égal à 20 % du montant total des dépenses éligibles engagées par l'entreprise pour le jeu vidéo agréé. Il est plafonné à 3 millions d'euros par exercice et par entreprise.

La présente instruction commente ces dispositions.



SOMMAIRE

CHAPITRE 1 : CHAMP D'APPLICATION	2
Section 1 : Entreprises concernées	2
Sous-section 1 : Entreprises de création de jeux vidéo	3
Sous-section 2 : Entreprises soumises à l'impôt sur les sociétés	7
Sous-section 3 : Entreprises respectant la législation sociale	9
Section 2 : Jeux vidéo ouvrant droit au crédit d'impôt	11
Sous-section 1 : Nature des jeux vidéo concernés	11
Sous-section 2 : Conditions de réalisation des jeux vidéo	14
A. COUT DE DEVELOPPEMENT	14
B. ETRE DESTINE A UNE COMMERCIALISATION EFFECTIVE AUPRES DU PUBLIC	16
C. AUTEURS ET COLLABORATEURS DE CREATION	18
D. CONTRIBUTION AU DEVELOPPEMENT DE LA CREATION	20
Sous-section 3 : Appréciation du respect des conditions au moyen d'un barème	21
Sous-section 4 : Agrément des jeux vidéo	22
Section 3 : Nature des dépenses éligibles	28
Sous-section 1 : Dotations aux amortissements	30
Sous-section 2 : Rémunérations d'auteurs	33
Sous-section 3 : Personnel de l'entreprise	37
Sous-section 4 : Autres dépenses de fonctionnement	43
Sous-section 5 : Dépenses confiées à d'autres entreprises ou organismes	45
CHAPITRE 2 : DETERMINATION DU CREDIT D'IMPOT	47
Section 1 : Déduction des subventions publiques reçues à raison des dépenses ouvrant droit au crédit d'impôt	47
Section 2 : Taux du crédit d'impôt	49
Section 3 : Plafonnement du crédit d'impôt	50

CHAPITRE 3 : UTILISATION DU CREDIT D'IMPOT	52
Section 1 : Imputation sur l'impôt sur les sociétés	52
Section 2 : Restitution immédiate de la fraction de crédit d'impôt non imputée	54
Section 3 : Transfert	55
Section 4 : Reversement par l'entreprise du crédit d'impôt indûment perçu	59
CHAPITRE 4 : OBLIGATIONS DECLARATIVES	63
CHAPITRE 5 : SOCIETES SOUMISES AU REGIME DE GROUPE DEFINI AUX ARTICLES 223 A ET SUIVANTS	66
Section 1 : Détermination du crédit d'impôt du groupe	68
Section 2 : Utilisation du crédit d'impôt du groupe	69
Section 3 : Précisions concernant les obligations déclaratives	71
CHAPITRE 6 : ENTREE EN VIGUEUR	72
Annexe 1 : Article 91 de la loi n° 2007-1824 du 25 décembre 2007 de finances rectificative pour 2007	
Annexe 2 : Décrets n° 2008-508 du 29 mai 2008	
Annexe 3 : Décret n° 2008-509 du 29 mai 2008	
Annexe 4 : Arrêté du 29 mai 2008	

1. Sauf mention contraire, les articles cités sont ceux du code général des impôts et de ses annexes.

CHAPITRE 1 : CHAMP D'APPLICATION

Section 1 : Entreprises concernées

2. Le crédit d'impôt jeux vidéo prévu à l'article 220 terdecies est institué en faveur des entreprises de création de jeux vidéo soumises à l'impôt sur les sociétés et qui respectent la législation sociale en vigueur.

Sous-section 1 : Entreprises de création de jeux vidéo

3. Le crédit d'impôt est réservé aux entreprises de création de jeux vidéo.
4. En application de l'article 2 du décret n° 2008-508 du 29 mai 2008 (cf. annexe 2), est considérée comme entreprise de création de jeux vidéo, l'entreprise qui, d'une part, assure la réalisation artistique et technique du jeu vidéo, d'autre part, initie et engage les dépenses nécessaires à la création de jeux vidéo. Cette qualité peut être reconnue à plusieurs entreprises agissant conjointement.
5. Aussi, les entreprises de création de jeux vidéo sont en pratique des studios de développement.
6. Lorsque plusieurs entreprises de création de jeux vidéo participent conjointement à la création d'un jeu vidéo, chacune d'entre elle est considérée comme agissant de manière indépendante pour l'application du dispositif.

Sous-section 2 : Entreprises soumises à l'impôt sur les sociétés

7. Seules les entreprises soumises à l'impôt sur les sociétés peuvent bénéficier du crédit d'impôt jeux vidéo. Dès lors, sont exclues du bénéfice du crédit d'impôt les entreprises exonérées d'impôt sur les sociétés par une disposition particulière.
8. En revanche, les entreprises exonérées partiellement ou temporairement de l'impôt sur les sociétés sur le fondement des articles 44 sexies, 44 sexies A, 44 septies, 44 octies, 44 octies A, 44 decies, 44 undecies et 44 duodecies peuvent bénéficier du crédit d'impôt.

Sous-section 3 : Entreprises respectant la législation sociale

9. En application du I de l'article 220 terdecies, le bénéfice du crédit d'impôt est subordonné au respect par les entreprises de création de jeux vidéo de la législation sociale en vigueur.
10. Cette condition est vérifiée lors de la délivrance de l'agrément définitif par la remise, par l'entreprise de création de jeux vidéo, des pièces prévues par le code de la sécurité sociale mentionnées aux 6° et 7° du I de l'article 8 du décret n° 2008-508 du 29 mai 2008.

Section 2 : Jeux vidéo ouvrant droit au crédit d'impôt

Sous-section 1 : Nature des jeux vidéo concernés

11. Conformément au 2 du III de l'article 220 terdecies, sont exclus du dispositif du crédit d'impôt 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. Cette condition est appréciée notamment au regard de la classification du jeu au titre des systèmes de classification en usage dans la profession.

12. Le II de l'article 220 terdecies définit comme 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.

13. Ouvrent droit au crédit d'impôt les jeux vidéo agréés par le Centre national de la cinématographie (CNC) sous réserve notamment du respect de certaines conditions exposées ci-dessous.

Sous-section 2 : Conditions de réalisation des jeux vidéo

Afin d'ouvrir droit au crédit d'impôt, le jeu vidéo doit satisfaire aux conditions cumulatives suivantes :

A. COUT DE DEVELOPPEMENT

14. Pour être éligible au crédit d'impôt, le jeu vidéo doit avoir un coût de développement supérieur ou égal à 150 000 €. Le coût de développement d'un jeu vidéo s'entend de l'ensemble des dépenses engagées par l'entreprise de création de jeux vidéos 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 (cf. article 3 du décret n° 2008-508 du 29 mai 2008).

15. La définition du coût de développement ne coïncide pas nécessairement avec celle de dépense éligible au crédit d'impôt. Par exemple, une dépense répondant à la définition ci-dessus mais engagée avant la réception de la demande d'agrément provisoire par le CNC entrerait dans le coût de développement du jeu vidéo alors même qu'elle serait expressément exclue des dépenses éligibles au crédit d'impôt. De même, certaines dépenses exposées en dehors des pays mentionnés au I de l'article 220 terdecies sont exclues de la base de calcul du crédit d'impôt mais peuvent entrer dans le coût de développement dès lors qu'elles répondent à la définition exposée au paragraphe précédent.

B. ETRE DESTINE A UNE COMMERCIALISATION EFFECTIVE AUPRES DU PUBLIC

16. Pour ouvrir droit au bénéfice du crédit d'impôt, le jeu vidéo doit être destiné à une commercialisation effective auprès du public à titre gratuit ou onéreux.

17. Cette condition est considérée comme satisfaite lorsque le jeu vidéo est finalisé sous la forme d'une première version prête à être dupliquée en vue de sa commercialisation ou à être mise à disposition du public en ligne.

C. AUTEURS ET COLLABORATEURS DE CREATION

18. Pour être éligible au crédit d'impôt, le jeu vidéo doit être réalisé principalement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création qui sont :

- soit de nationalité française ;

- soit ressortissants d'un autre Etat membre de la Communauté européenne, ou d'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.

19. Les auteurs et collaborateurs étrangers, autres que les ressortissants européens précités, ayant la qualité de résidents français sont considérés comme de nationalité française pour l'application du crédit d'impôt.

D. CONTRIBUTION AU DEVELOPPEMENT DE LA CREATION

20. Pour ouvrir droit au bénéfice du crédit d'impôt, le jeu vidéo doit contribuer au développement de la création française et européenne en matière de jeu vidéo ainsi qu'à sa diversité en se distinguant notamment par sa qualité, l'originalité ou le caractère innovant du concept et le niveau des dépenses artistiques.

Sous-section 3 : Appréciation du respect des conditions de création au moyen d'un barème

21. Le respect des conditions relatives aux « auteurs et collaborateurs de création » et à la « contribution au développement de la création » (3° et 4° du III de l'article 220 terdecies) est apprécié au moyen d'un barème de points fixé par arrêté (arrêté du 29.05.2008 pris pour l'application des articles 5 et 6 du décret n° 2008-508).

Sous-section 4 : Agrément des jeux vidéo

22. Le CNC délivre aux entreprises de création de jeux vidéo deux agréments :

- un agrément provisoire (art. 220 terdecies) attestant que le jeu vidéo devrait satisfaire toutes les conditions lui permettant de bénéficier du crédit d'impôt, notamment au regard du barème de points ;

- après l'achèvement du jeu et sous réserve que les conditions de création du jeu vidéo respectent toujours les conditions d'éligibilité, un agrément définitif, délivré dans un délai de trente-six mois à compter de la délivrance de l'agrément provisoire (art. 220 X).

23. Lorsque plusieurs entreprises de création de jeux vidéo participent conjointement à la création d'un jeu vidéo, chacune d'entre elles est considérée comme agissant de manière indépendante pour l'application du dispositif. Les entreprises concernées doivent alors s'assurer que les informations relatives au jeu vidéo et transmises à l'appui des demandes d'agrément provisoire et définitif au CNC soient communes. En particulier, les éléments financiers et le décompte des collaborateurs de création devront être agrégés.

24. Les jeux vidéo pour lesquels le bénéfice du crédit d'impôt est demandé sont sélectionnés par le comité d'experts prévu au 2 du IV de l'article 220 terdecies. Les modalités de traitement des demandes d'agrément sont prévues par décret (décret n° 2008-508 du 29.05.2008).

25. Les dépenses ouvrent droit au crédit d'impôt si elles sont engagées à compter de la date de réception par le directeur du CNC de la demande d'agrément provisoire.

26. L'obtention de l'agrément provisoire n'entraîne pas automatiquement la délivrance de l'agrément définitif, notamment dans l'hypothèse où le jeu, dans sa version définitive, serait modifié de façon substantielle par rapport au projet ayant obtenu l'agrément provisoire.

27. Exemple

Soit une entreprise de création de jeux vidéo dont l'exercice coïncide avec l'année civile et qui entreprend la création d'un jeu vidéo pour lequel elle demande le bénéfice du crédit d'impôt.

Par hypothèse, l'entreprise A n'expose plus de dépenses liées à la création du jeu vidéo à compter du 30 décembre 2008 et le jeu vidéo est achevé à cette même date.

30/09/2008	30/12/2008	31/12/2008	15/04/2008	30/09/2011
Obtention de l'agrément provisoire	Fin des dépenses liées à la création du jeu vidéo et achèvement du jeu vidéo	Calcul du crédit d'impôt sur la base des dépenses éligibles engagées au cours de l'exercice 2008	Dépôt de la déclaration spéciale relative au crédit d'impôt jeux vidéo au titre de l'exercice 2008	Date limite pour l'obtention de l'agrément définitif

- **hypothèse A** : l'agrément définitif est délivré. Dans cette hypothèse, le crédit d'impôt jeux vidéo calculé sur la base des dépenses éligibles engagées en 2008, dans la limite du plafond global de 3 millions d'euros, est acquis à l'entreprise de création de jeux vidéo, sous réserve du droit de reprise de l'administration fiscale.

- **hypothèse B** : l'agrément définitif n'est pas délivré. Dans cette hypothèse, l'entreprise de création de jeux vidéo doit restituer le crédit d'impôt obtenu au titre de l'exercice 2008.

Section 3 : Nature des dépenses éligibles

28. Pour le calcul du crédit d'impôt, seules sont retenues les dépenses correspondant à des opérations effectuées en France, dans un autre Etat membre de la Communauté 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.

29. Les dépenses engagées par les entreprises ne peuvent ouvrir droit au crédit d'impôt jeux vidéo que si elles constituent des charges déductibles du résultat imposable dans les conditions de droit commun.

Il est rappelé que, pour être admises en déduction pour la détermination du résultat fiscal, les dépenses doivent de manière générale satisfaire aux conditions suivantes prévues par le 1 de l'article 39 :

- être exposées dans l'intérêt direct de l'exploitation ou se rattacher à la gestion normale de l'entreprise (DB 4 C11) ;
- correspondre à une charge effective et être appuyées de justifications suffisantes (DB 4 C 12) ;
- être comprises dans les charges de l'exercice au cours duquel elles ont été engagées (DB 4 C 13) ;
- ne pas être exclues par une disposition expresse de la loi (DB 4 C 31) ;
- entraîner une diminution de l'actif net au sens de l'article 38-2 (DB 4 C 2).

Sous-section 1 : Dotations aux amortissements

30. Entrent dans la base de calcul du crédit d'impôt les dotations aux amortissements des immobilisations créées ou acquises à l'état neuf et affectées directement à la création du jeu vidéo éligible. Ces dotations aux amortissements doivent être fiscalement déductibles, au sens des articles 39-1-2°, 39 A et 39 B.

31. Les immobilisations doivent être directement affectées à la création du jeu vidéo, c'est à dire à la réalisation artistique et technique du jeu vidéo. Ainsi les amortissements du matériel de bureau ne satisfont pas à cette condition. Les dotations aux amortissements des immeubles ne sont pas non plus retenues dans la base de calcul du crédit d'impôt.

32. Lorsqu'une immobilisation est affectée directement à la création du jeu vidéo éligible mais de manière non exclusive, seules sont prises en compte les dotations aux amortissements correspondant à la période durant laquelle l'immobilisation a été effectivement utilisée pour la réalisation du jeu vidéo éligible au crédit d'impôt (cf. 1 de l'article 46 quater-0 YZG de l'annexe III). Pour ce faire, ces amortissements sont pris en compte au prorata du temps effectif d'utilisation du bien à la réalisation du jeu vidéo éligible concerné, l'entreprise devant déterminer précisément le temps d'utilisation du bien à la création du jeu vidéo éligible.

Sous-section 2 : Rémunérations d'auteurs

33. Entrent dans la base de calcul du crédit d'impôt les rémunérations versées aux auteurs au sens de l'article L. 113-1 du code de la propriété intellectuelle, ayant participé à la création du jeu vidéo éligible, en application d'un contrat de cession de droits d'exploitation ainsi que les charges sociales afférentes.

34. Le 2 de l'article 46 quater-0 YZG de l'annexe III précise que ces dépenses comprennent les rémunérations versées par l'entreprise ainsi que les charges sociales afférentes, dans la mesure où elles correspondent à des cotisations sociales obligatoires.

35. Sont donc pris en compte :

- les rémunérations proprement dites ;
- les avantages en nature ;
- les primes ;
- les cotisations sociales obligatoires (sécurité sociale, assurance-chômage, caisses de retraite complémentaire).

36. Les taxes assises sur les salaires (taxe d'apprentissage, participations des employeurs au développement de la formation professionnelle continue et à l'effort de construction) sont exclues des dépenses éligibles.

Sous-section 3 : Personnel de l'entreprise

37. Les dépenses de personnel relatives aux salariés de l'entreprise directement affectés à la création du jeu vidéo éligible entrent dans la base de calcul du crédit d'impôt.

38. Les salariés doivent être directement affectés à la création du jeu vidéo, c'est à dire à la réalisation artistique et technique du jeu vidéo. Les dépenses relatives au personnel administratif sont donc exclues de la base de calcul du crédit d'impôt.

39. Le 3 de l'article 46 quater-0 YZG de l'annexe III précise que ces dépenses comprennent les rémunérations et leurs accessoires ainsi que les charges sociales afférentes, dans la mesure où elles correspondent à des cotisations sociales obligatoires.

40. Sont donc pris en compte :

- les salaires proprement dits ;
- les avantages en nature ;
- les primes ;
- les cotisations sociales obligatoires (sécurité sociale, assurance-chômage, caisses de retraite complémentaire).

41. Les taxes assises sur les salaires (taxe d'apprentissage, participations des employeurs au développement de la formation professionnelle continue et à l'effort de construction) sont exclues des dépenses éligibles.

42. Lorsqu'un salarié est employé par l'entreprise de création à titre permanent, seuls sont pris en compte les salaires et charges sociales correspondant à la période durant laquelle ces personnels ont été effectivement employés à la réalisation du jeu vidéo éligible au crédit d'impôt (cf. 3 de l'article 46 quater-0 YZG de l'annexe III). Pour ce faire, ces salaires et charges sociales sont pris en compte au prorata du temps effectif passé par l'employé à la réalisation du jeu vidéo éligible concerné, l'entreprise devant déterminer précisément le temps d'affectation de son personnel à la création du jeu vidéo éligible.

Sous-section 4 : Autres dépenses de fonctionnement

43. Entrent dans la base de calcul du crédit d'impôt les autres dépenses de fonctionnement, pour leur quote-part affectée à l'activité création du jeu vidéo éligible. Ces dépenses comprennent :

- les achats de matière première ;
- les fournitures et matériels ;
- les loyers des immeubles ;
- les frais d'entretien et de réparation afférents à ces immeubles ;
- les frais de voyages et de déplacement ;
- les frais de documents techniques ;
- les frais postaux et de communication électronique.

Pour entrer dans la base de calcul du crédit d'impôt, les dépenses mentionnées ci-dessus doivent être directement engagées pour la création du jeu vidéo éligible.

44. Exemples :

Si un salarié est directement affecté à la création de deux jeux vidéo dont l'un est éligible (JV1) et l'autre non éligible (JV2), le sort des dépenses de fonctionnement est le suivant :

- les frais engagés pour les déplacements de ce salarié dans le cadre de la création du jeu vidéo JV1 entrent dans la base de calcul du crédit d'impôt¹ ;
- la quote-part des loyers et des frais d'entretien et de réparation relatifs à l'immeuble engagés pour le local occupé par le salarié en fonction du temps passé par celui-ci à la création du jeu vidéo JV1 (déterminée par exemple au moyen d'une clé de répartition en fonction de la surface occupée) ;
- en revanche, les frais de documentation technique engagés pour la création du jeu vidéo JV2 n'entrent pas dans la base de calcul du crédit d'impôt.

Sous-section 5 : Dépenses confiées à d'autres entreprises ou organismes

45. Les dépenses engagées pour la création d'un jeu vidéo répondant aux conditions prévues au III de l'article 220 terdecies confiées à une autre entreprise ou un autre organisme entrent dans la base de calcul du crédit d'impôt dans la limite d'un million d'euros par exercice.

46. Conformément au 1 du IV de l'article 220 terdecies, l'entreprise ou l'organisme doit être établi en France, dans un autre Etat membre de la Communauté 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.

¹ Dès lors que le déplacement est effectué en France, dans un autre Etat membre de la Communauté 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.

CHAPITRE 2 : DETERMINATION DU CREDIT D'IMPOT

Section 1 : Déduction des subventions publiques reçues à raison des dépenses ouvrant droit au crédit d'impôt

47. Conformément au V de l'article 220 terdecies, les subventions publiques reçues par les entreprises à raison des opérations ouvrant droit au bénéfice du crédit d'impôt sont déduites des bases de calcul de ce crédit d'impôt.

48. Ces subventions doivent être déduites de la base de calcul du crédit d'impôt calculé au titre de l'exercice au cours duquel elles ont été versées, quel que soit le régime fiscal applicable à ces subventions.

Section 2 : Taux du crédit d'impôt

49. Le taux du crédit d'impôt jeux vidéo est égal à 20 % des dépenses éligibles engagées au cours de l'exercice au titre duquel le crédit d'impôt est calculé.

Section 3 : Plafonnement du crédit d'impôt

50. En application du VI de l'article 220 terdecies, le crédit d'impôt est plafonné à 3 millions d'euros par entreprise et par exercice. Lorsque l'exercice est d'une durée inférieure ou supérieure à douze mois, le montant du plafond est diminué ou augmenté dans les mêmes proportions que la durée de l'exercice.

51. Exemples :

Soit une entreprise A qui clôture le 31 octobre 2008 un exercice de 8 mois. Le plafond de crédit d'impôt dont elle pourra bénéficier au titre de cet exercice est ramené à 2 M€ (3.000.000 € x 8/12).

Une entreprise B qui clôture le 31 décembre 2009 un exercice de 15 mois. Le plafond de crédit d'impôt dont elle pourra bénéficier au titre de cet exercice est porté à 3.750.000 € (3.000.000 € x 15/12).

CHAPITRE 3 : UTILISATION DU CREDIT D'IMPOT

Section 1 : Imputation sur l'impôt sur les sociétés

52. En application de l'article 220 X, le crédit d'impôt défini à l'article 220 terdecies est imputé sur l'impôt sur les sociétés dû par l'entreprise au titre de l'exercice au cours duquel l'entreprise a exposé les dépenses. Aux termes de l'article 46 quater-0 YZI de l'annexe III, ce crédit d'impôt s'impute après les prélèvements non libératoires et les crédits d'impôt non restituables. Il ne constitue pas un produit imposable.

53. Le crédit d'impôt jeux vidéo ne peut être utilisé pour le paiement des contributions calculées sur l'impôt sur les sociétés. De même, ce crédit d'impôt ne peut être utilisé pour acquitter ni l'imposition forfaitaire annuelle, ni un rappel d'impôt sur les sociétés qui se rapporterait à des exercices clos avant la clôture de l'exercice au titre duquel il a été obtenu.

Section 2 : Restitution immédiate de la fraction de crédit d'impôt non imputée

54. Conformément à l'article 220 X, lorsque le montant du crédit d'impôt déterminé au titre d'un exercice excède le montant de l'impôt sur les sociétés dû au titre du même exercice, l'excédent non imputé est restitué.

Section 3 : Transfert

55. En cas d'opération de fusion, scission ou d'apport partiel d'actif en cours de réalisation d'un jeu vidéo, le bénéfice du crédit d'impôt afférent au jeu vidéo concerné est transféré à la société absorbante ou bénéficiaire des apports dès lors que cette dernière assume, à la suite de cette opération, les fonctions d'entreprise de création de jeux vidéo et engage les dépenses éligibles au crédit d'impôt jeux vidéo afférentes à la création du jeu vidéo éligible en cours de réalisation, dans les conditions définies à l'article 220 terdecies.

56. Le transfert du bénéfice du crédit d'impôt résulte de la transmission des droits et obligations de la société absorbée ou apporteuse à la société absorbante ou bénéficiaire et n'est donc pas subordonné à la condition que l'opération de fusion ou assimilée soit placée sous le régime spécial prévu aux articles 210 A et 210 B.

57. Il convient de prendre en compte, le cas échéant, la date d'effet rétroactif pour la détermination du crédit d'impôt au niveau de chacune des sociétés.

58. Exemple :

Soit l'entreprise de création de jeux vidéo A, dont les exercices coïncident avec l'année civile, qui produit un jeu vidéo éligible JV1. Le CNC reçoit la demande d'agrément provisoire pour ce jeu vidéo le 17 juin 2008, l'entreprise A engage des dépenses éligibles pour ce jeu vidéo à compter du 18 juin 2008 et ce jeu vidéo obtient l'agrément provisoire du CNC le 10 juillet 2008.

Au titre de l'exercice 2008, l'entreprise A bénéficie d'un crédit d'impôt jeux vidéo d'un montant de 400 000 € au titre de la création du jeu vidéo JV1. Elle impute une partie de ce crédit d'impôt sur l'impôt sur les sociétés dû au titre de l'exercice 2008 et elle obtient la restitution de l'excédent.

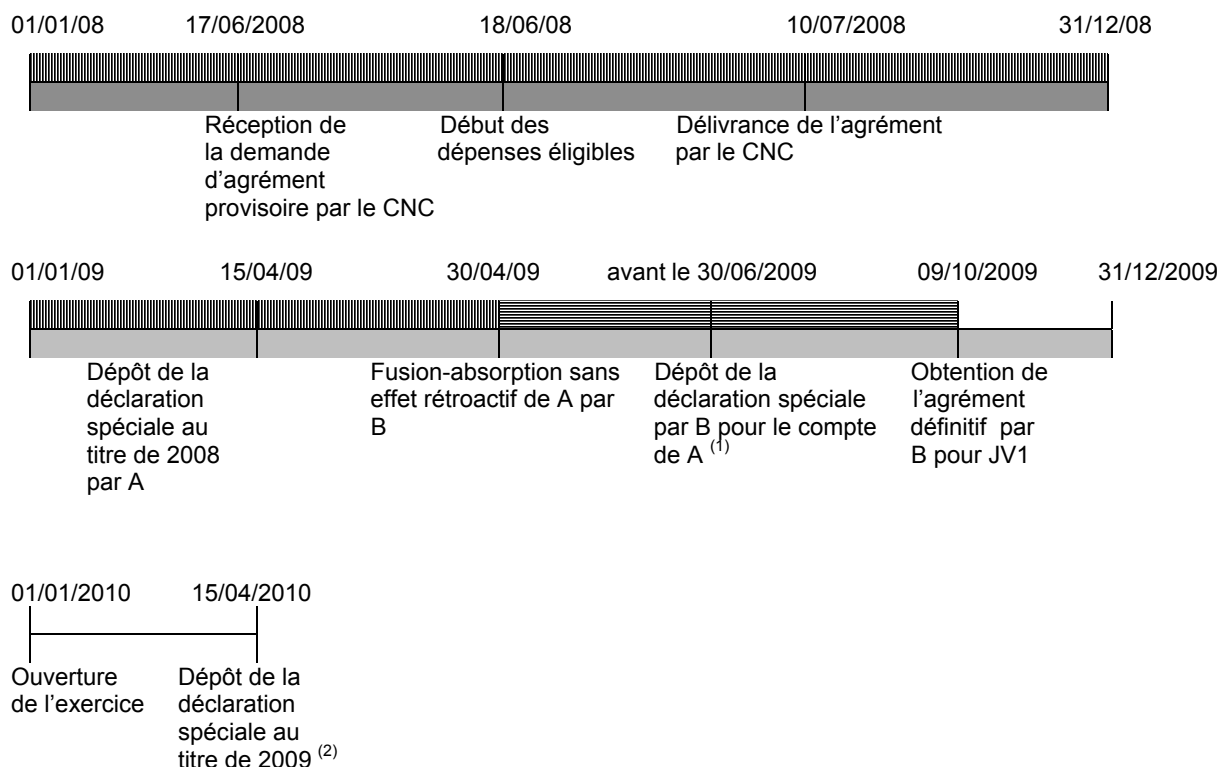
La création du jeu vidéo JV1 se poursuit en 2009. Le 30 avril 2009, l'entreprise A est absorbée, sans effet rétroactif, par l'entreprise B, dont les exercices coïncident avec l'année civile. L'entreprise B décide de poursuivre la création du jeu vidéo JV1 en assumant les fonctions d'entreprise de création de jeux vidéo. L'agrément définitif est obtenu le 9 octobre 2009.

L'entreprise A bénéficiera du crédit d'impôt jeux vidéo au titre des dépenses engagées pour la création du jeu vidéo JV1 entre le 1^{er} janvier 2009 et le 30 avril 2009. L'entreprise B bénéficiera du crédit d'impôt jeux vidéo au titre des dépenses engagées pour la création du jeu vidéo JV1 à compter du 1^{er} mai 2009 et jusqu'à l'achèvement du jeu et l'obtention de l'agrément définitif.

A l'occasion des formalités relatives à la cessation de l'entreprise A, l'entreprise B, venant aux droits et obligations de cette dernière, déposera la déclaration spéciale relative au jeu vidéo JV1 pour la période comprise entre le 1^{er} janvier 2009 et le 30 avril 2009. Le montant du crédit d'impôt correspondant pourra être imputé sur le solde d'impôt sur les sociétés dû par l'entreprise A. Le cas échéant, l'excédent de crédit d'impôt sera remboursé à l'entreprise B.

Il est rappelé que, conformément aux dispositions du 2 de l'article 221 et des 1 et 3 de l'article 201, ces formalités doivent être effectuées dans les 60 jours qui suivent la première publication de la fusion dans un journal d'annonces légales.

L'entreprise B déposera par la suite la déclaration spéciale pour les dépenses engagées au titre de la création du jeu vidéo JV1 pour la période du 1^{er} mai 2009 au 31 décembre 2009 dans les conditions de droit commun.



(1) A l'occasion de la déclaration de cessation de A. Prise en compte des dépenses éligibles au crédit d'impôt jeux vidéo engagées par l'entreprise A pour la création de JV1 entre le 1^{er} janvier 2009 et le 30 avril 2009.

(2) Prise en compte des dépenses éligibles au crédit d'impôt jeux vidéo engagées entre le 1^{er} mai 2009 et le 31 décembre 2009 par l'entreprise B pour la création de JV1.

Section 4 : Reversement par l'entreprise du crédit d'impôt indûment perçu

59. En application de l'article 220 X, si le jeu vidéo pour lequel le bénéficiaire du crédit d'impôt est demandé n'obtient pas l'agrément définitif du CNC dans un délai de trente-six mois à compter de l'agrément provisoire obtenu pour le même jeu vidéo, l'entreprise doit reverser le crédit d'impôt dont elle a bénéficié.

60. Lorsque l'entreprise procède au reversement du crédit d'impôt dont elle a bénéficié, elle doit déposer auprès du comptable chargé du recouvrement de l'impôt sur les sociétés le formulaire n° 2573-SD permettant à ce dernier d'identifier la nature et le millésime du crédit d'impôt concerné (cadre V du formulaire).

61. L'entreprise ne doit reverser que la fraction du crédit d'impôt correspondant à des dépenses afférentes à des jeux vidéos n'ayant pas obtenu l'agrément définitif du CNC. Elle doit procéder à ce reversement au titre de tous les exercices antérieurs au cours desquels elle a bénéficié d'un crédit d'impôt pour le jeu vidéo n'ayant pas reçu l'agrément définitif.

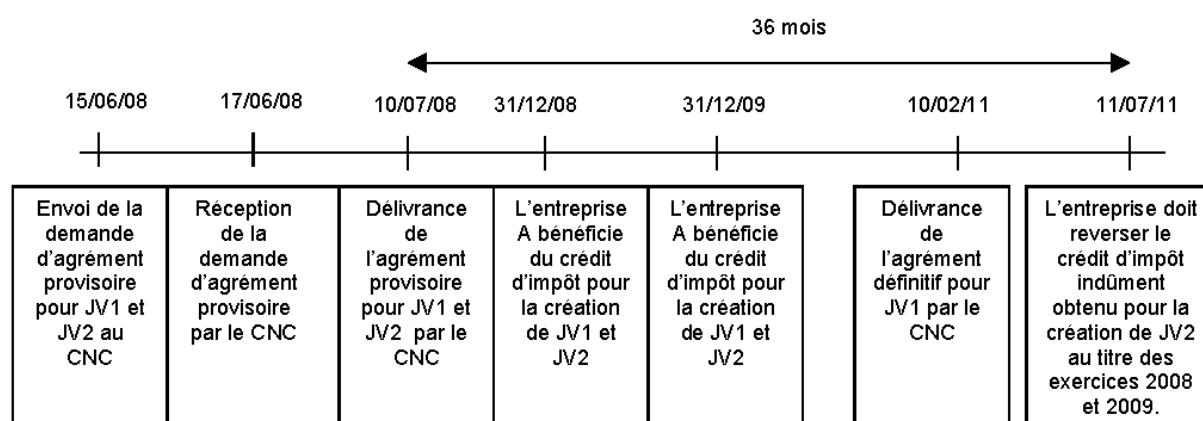
62. Exemple :

Soit une entreprise A qui clôture ses exercices au 31 décembre de chaque année. Elle adresse au CNC le 15 juin 2008 une demande d'agrément pour deux jeux vidéo JV1 et JV2. Le CNC reçoit ces demandes le 17 juin 2008 et délivre un agrément provisoire pour chacun des deux jeux vidéo le 10 juillet 2008.

L'entreprise A expose 500.000 € de dépenses éligibles pour JV1 et 750.000 € de dépenses éligibles pour JV2 au titre de l'exercice clos en 2008. Elle bénéficie d'un crédit d'impôt de 250.000 € au titre de ce même exercice [20 % x (500.000 € + 750.000 €)].

L'entreprise A expose 1.000.000 € de dépenses pour JV1 et 1.200.000 € de dépenses pour JV2 au titre de l'exercice clos en 2009 et bénéficie donc d'un crédit d'impôt de 440.000 € au titre de ce même exercice [20 % x (1.000.000 € + 1.200.000 €)].

L'entreprise A obtient le 10 février 2011 l'agrément définitif pour le jeu vidéo JV1 mais n'obtient pas l'agrément définitif pour le jeu JV2 dans le délai de 36 mois prévu à l'article 220 X.



L'entreprise A devra par conséquent reverser au comptable en charge du recouvrement de l'impôt sur les sociétés à compter du 11 juillet 2011, à savoir le premier jour à compter de l'expiration du délai de 36 mois le crédit d'impôt obtenu pour le jeu JV2 au titre des exercices 2008 et 2009. Le crédit d'impôt à reverser s'élève à 150.000 € au titre de l'exercice clos en 2008 (20 % x 750.000 €) et à 240.000 € au titre de l'exercice clos en 2009 (20 % x 1.200.000 €).

Ces reversements sont assortis de l'intérêt de retard prévu à l'article 1727. L'intérêt de retard est calculé à compter du premier jour du mois qui suit l'expiration du délai de 36 mois jusqu'au dernier jour du mois du reversement.

CHAPITRE 4 : OBLIGATIONS DECLARATIVES

63. Les entreprises non-membres d'un groupe fiscal au sens de l'article 223 A ainsi que les sociétés mères de tels groupes devront déposer, auprès du comptable chargé du recouvrement de l'impôt sur les sociétés, la déclaration spéciale n° 2079-VIDEO-SD avec le relevé de solde de l'impôt sur les sociétés (imprimé n° 2572) et l'annexe à ce relevé de solde (n° 2572-A) qui permet de déterminer les créances de crédit d'impôt constatées au cours de l'exercice.

64. Dans l'hypothèse où l'entreprise crée plusieurs jeux vidéo ouvrant chacun droit au crédit d'impôt au titre du même exercice, elle devra également déposer une déclaration récapitulative n° 2079-VDO-R-SD, selon les mêmes modalités que pour la déclaration n° 2079-VIDEO-SD.

Ces déclarations sont disponibles sur le site www.impots.gouv.fr, rubrique « recherche de formulaires ».

65. Une copie de la déclaration spéciale est adressée dans le même délai au CNC.

CHAPITRE 5 : SOCIETES SOUMISES AU REGIME DES GROUPES DE SOCIETES DEFINI AUX ARTICLES 223 A ET SUIVANTS

66. Le montant et le plafond du crédit d'impôt sont calculés au niveau de chaque société membre du groupe.

67. Conformément aux dispositions du w du 1 de l'article 223 O, la société mère est substituée aux sociétés du groupe pour l'imputation sur le montant de l'impôt sur les sociétés dont elle est redevable au titre de chaque exercice des crédits d'impôt dégagés par chaque société du groupe en application de l'article 220 terdecies.

Section 1 : Détermination du crédit d'impôt du groupe

68. Le crédit d'impôt calculé par une société membre du groupe est transféré à la société mère et pris en compte pour le calcul du crédit d'impôt du groupe. Le plafonnement du crédit d'impôt prévu au VI de l'article 220 terdecies s'applique au niveau de chaque société membre du groupe y compris la société mère. La somme des crédits d'impôt des sociétés membres transférés à la société-mère n'est pas plafonnée.

Section 2 : Utilisation du crédit d'impôt du groupe

69. L'excédent de crédit d'impôt du groupe qui n'est pas imputé sur l'impôt sur les sociétés du groupe constitue une créance sur le Trésor d'égale montant qui appartient à la société mère du groupe et lui reste acquise. Elle peut donc en obtenir la restitution.

70. Par conséquent, en cas de sortie du groupe d'une société dont le crédit d'impôt a été pris en compte pour le calcul du crédit d'impôt du groupe, aucune régularisation n'est à opérer au niveau du groupe.

Section 3 : Précisions concernant les obligations déclaratives

71. S'agissant des sociétés relevant du régime des groupes de sociétés prévu à l'article 223 A, la société mère joint les déclarations spéciales des sociétés du groupe au relevé de solde relatif au résultat d'ensemble. Les sociétés du groupe sont dispensées de déposer la déclaration spéciale.

CHAPITRE 6 : ENTREE EN VIGUEUR

72. Aux termes du IV de l'article 91 de la loi n° 2007-1824 de finances rectificative pour 2007, le crédit d'impôt en faveur des créateurs de jeux vidéo s'applique aux dépenses éligibles engagées au cours des exercices ouverts à compter du 1^{er} janvier 2008.

73. Aucune dépense engagée antérieurement au 1^{er} janvier 2008 n'est donc susceptible d'être éligible au crédit d'impôt en faveur des créateurs de jeux vidéo.

74. Par ailleurs, les décrets n° 2008-508 et 2008-509 du 29 mai 2008 pris pour l'application des articles 220 terdecies et 220 X ont été publiés au Journal Officiel en date du 31 mai 2008. Le dispositif du crédit d'impôt jeux vidéo est donc entré en vigueur le 1^{er} juin 2008. Dès lors, aucune demande d'agrément à titre provisoire n'a pu être déposée avant cette date. Aucune dépense éligible n'aurait donc dû pouvoir être engagée avant cette même date.

75. Toutefois, un dispositif transitoire a été prévu afin d'autoriser les entreprises de création de jeux vidéo à bénéficier du crédit d'impôt à raison de dépenses éligibles engagées à compter du 1^{er} janvier 2008.

76. Ainsi, selon les dispositions de l'article 9 du décret n° 2008-508 du 29 mai 2008, pour la prise en compte, dans la base de calcul du crédit d'impôt jeux vidéo des dépenses de création de jeux vidéo engagées avant la date d'entrée en vigueur de ce décret, l'entreprise de création doit présenter une demande d'agrément provisoire au plus tard deux mois après cette date, soit le 1^{er} août 2008.

77. Dès lors, les dépenses exposées à compter du 1^{er} janvier 2008 et avant le 1^{er} août 2008 sont prises en compte dans la base de calcul du crédit d'impôt à condition que l'entreprise ait présenté une demande d'agrément provisoire au plus tard le 1^{er} août 2008.

78. Exemple :

Soit une entreprise A qui a exposé des dépenses de création pour un jeu vidéo JV1 du 3 janvier 2008 au 15 septembre 2008. Pour que les dépenses de création exposées à compter du 3 janvier 2008 et avant le 1^{er} août 2008 puissent entrer dans la base de calcul du crédit d'impôt jeux vidéo, sous réserve du respect des autres conditions prévues à l'article 220 terdecies, l'entreprise A doit avoir déposé auprès du CNC une demande d'agrément provisoire au plus tard le 1^{er} août 2008.

La Directrice de la législation fiscale

Marie-Christine LEPETIT



Annexe 1

Article 220 terdecies du code général des impôts

I.- Les entreprises de création de jeux vidéo soumises à l'impôt sur les sociétés ou exonérées en application des articles 44 sexies, 44 sexies A, 44 septies, 44 octies, 44 octies A, 44 decies, 44 undecies et 44 duodecies peuvent bénéficier d'un crédit d'impôt au titre des dépenses mentionnées au IV qu'elles exposent en vue de la création de jeux vidéo agréés.

Le bénéfice du crédit d'impôt est subordonné au respect, par les entreprises de création de jeux vidéo, de la législation sociale en vigueur.

II.- 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.

III.- 1.- Les jeux vidéo ouvrant droit au bénéfice du crédit d'impôt doivent répondre aux conditions suivantes :

1° Avoir un coût de développement supérieur ou égal à 150 000 euros ;

2° Etre destinés à une commercialisation effective auprès du public ;

3° Etre réalisés principalement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création qui sont, soit de nationalité française, soit ressortissants d'un autre Etat membre de la Communauté européenne, ou d'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. Les étrangers, autres que les ressortissants européens précités, ayant la qualité de résidents français sont assimilés aux citoyens français ;

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 dont le contenu est fixé par décret.

2.- N'ouvrent pas droit au bénéfice du crédit d'impôt 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.

IV.- 1.- Pour la création d'un jeu vidéo déterminé, le crédit d'impôt calculé au titre de chaque année est égal à 20 % du montant total des dépenses suivantes, correspondant à des opérations effectuées en France, dans un autre Etat membre de la Communauté 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, dès lors qu'elles entrent dans la détermination du résultat imposable :

1° Les dotations aux amortissements des immobilisations créées ou acquises à l'état neuf et affectées directement à la création du jeu vidéo dans les conditions prévues au III. Les dotations aux amortissements des immeubles ne sont pas retenues dans la base de calcul du crédit d'impôt ;

2° Les rémunérations versées aux auteurs au sens de l'article L. 113-1 du code de la propriété intellectuelle ayant participé à la création du jeu vidéo, en application d'un contrat de cession de droits d'exploitation ainsi que les charges sociales afférentes ;

3° Les dépenses de personnel relatives aux salariés de l'entreprise affectés directement à la création du jeu vidéo répondant aux conditions prévues au III ainsi que les charges sociales afférentes ;

4° Les autres dépenses de fonctionnement, pour leur quote-part affectée à l'activité de 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 afférents à ces immeubles, les frais de voyage et de déplacement, les frais de documentation technique et les frais postaux et de communication électronique ;

5° Les dépenses exposées pour la création d'un jeu vidéo répondant aux conditions prévues au III confiées à d'autres entreprises ou organismes. Ces dépenses entrent dans la base de calcul du crédit d'impôt dans la limite d'un million d'euros par exercice.

2.- Les dépenses mentionnées au 1 ouvrent droit au bénéfice du crédit d'impôt à compter de la date de réception par le directeur général du Centre national de la cinématographie d'une demande d'agrément provisoire. Cet agrément est délivré après sélection par un comité d'experts chargé de vérifier que le jeu vidéo remplit les conditions prévues au III.

V.- Les subventions publiques reçues par les entreprises à raison des opérations ouvrant droit au bénéfice du crédit d'impôt sont déduites des bases de calcul de ce crédit d'impôt.

VI.- Le crédit d'impôt est plafonné pour chaque entreprise à 3 millions d'euros par exercice. Lorsque l'exercice est d'une durée inférieure ou supérieure à douze mois, le montant du plafond est diminué ou augmenté dans les mêmes proportions que la durée de l'exercice.

VII.- Les conditions d'application du présent article, notamment celles relatives à la délivrance de l'agrément provisoire et aux obligations déclaratives incombant aux entreprises, sont fixées par décret.



Annexe 2

Décret n° 2008-508 du 29 mai 2008 pris pour l'application des articles 220 terdecies et 220 X du code général des impôts et relatif à l'agrément des jeux vidéo ouvrant droit au crédit d'impôt pour dépenses de création de jeux vidéo

Article 1

Les jeux vidéo mentionnés à l'article 220 terdecies du code général des impôts sont agréés par le directeur général du Centre national de la cinématographie dans les conditions fixées par le présent décret.

CHAPITRE IER : CONDITIONS RELATIVES AUX JEUX VIDEO

Article 2

Est considérée comme entreprise de création de jeux vidéo l'entreprise qui, d'une part, assure la réalisation artistique et technique d'un jeu vidéo et, d'autre part, initie et engage les dépenses nécessaires à la création de ce jeu vidéo. Cette qualité peut être reconnue à plusieurs entreprises agissant conjointement.

Article 3

Pour l'application du 1° du 1 du III de l'article 220 terdecies du code général des impôts, le coût de 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.

Article 4

Pour l'application du 2° du 1 du III de l'article 220 terdecies du code général des impôts, le jeu vidéo doit être finalisé sous la forme d'une première version prête à être dupliquée en vue de sa commercialisation ou à être mise à disposition du public en ligne.

Article 5

I. — Le respect des conditions de création prévues aux 3° et 4° du 1 du III de l'article 220 terdecies du code général des impôts est vérifié au moyen d'un barème de points, affectés aux deux groupes prévus aux 1° et 2° ci-après. Le nombre de points affectés à chacun des éléments composant ces groupes ainsi que leurs conditions d'obtention sont fixés par arrêté conjoint du ministre chargé de la culture et du ministre chargé de l'industrie. Le contenu de ce barème est le suivant :

1° Un groupe « Auteurs et collaborateurs de création », comprenant les six catégories de professions et d'activités suivantes :

- a) Directeur créatif ou réalisateur ;
- b) Responsable de la conception des mécanismes du jeu ;
- c) Scénariste ;
- d) Directeur artistique ;
- e) Compositeur de la musique ou créateur de l'environnement sonore ;
- f) Membres de l'équipe de création, comprenant notamment les artistes conceptuels et environnementaux, les infographistes, les concepteurs de niveau, les personnels en charge du son, les concepteurs des mécaniques du jeu, et les programmeurs.

Sont considérés comme réalisés principalement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création soit de nationalité française, soit ressortissants d'un autre Etat membre de la Communauté européenne, ou d'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, les jeux vidéo qui réunissent un nombre minimum de points fixé par arrêté conjoint du ministre chargé de la culture et du ministre chargé de l'industrie. Les étrangers, autres que les ressortissants européens précités, ayant la qualité de résidents français sont assimilés aux citoyens français.

2° Un groupe « Contribution au développement de la création », comprenant les cinq sous-groupes suivants :

- a) Le sous-groupe « Création d'origine patrimoniale » ;
- b) Le sous-groupe « Originalité de la création » ;
- c) Le sous-groupe « Contenus culturels » ;
- d) Le sous-groupe « Localisation des dépenses et nationalité des auteurs et collaborateurs de création » ;
- e) Le sous-groupe « Innovations technologiques et éditoriales ».

Sont considérés comme contribuant au développement de la création française et européenne en matière de jeux vidéo ainsi qu'à sa diversité les jeux vidéo qui réunissent un nombre minimum de points fixé par arrêté conjoint du ministre chargé de la culture et du ministre chargé de l'industrie.

II. - Pour être considérés comme répondant aux conditions de création prévues aux 3° et 4° du 1 du III de l'article 220 terdecies du code général des impôts, les jeux vidéo doivent obtenir cumulativement le nombre minimum de points requis au titre de chacun des deux groupes prévus aux 1° et 2° du I.

CHAPITRE II : DELIVRANCE DES AGREMENTS

Article 6

Les jeux vidéo pour lesquels le bénéfice du crédit d'impôt est demandé sont sélectionnés par le comité d'experts prévu au 2 du IV de l'article 220 terdecies du code général des impôts, après analyse des demandes au regard notamment des conditions prévues aux articles 2 à 5 du présent décret.

La composition ainsi que les modalités d'organisation et de fonctionnement du comité d'experts sont fixées par arrêté conjoint du ministre chargé de la culture et du ministre chargé de l'industrie.

Article 7

I. — La demande d'agrément provisoire doit être présentée au Centre national de la cinématographie par l'entreprise de création de jeux vidéo. En cas de création commune du jeu vidéo, il appartient à chaque entreprise de création de présenter une demande d'agrément afin de bénéficier du crédit d'impôt au titre des dépenses qu'elle prévoit d'exposer pour la création de ce jeu.

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

1° Une présentation du jeu vidéo, notamment le synopsis, un document présentant l'univers, les mécaniques et les principaux éléments graphiques du jeu vidéo et, le cas échéant, une maquette ou une démonstration technique du jeu vidéo ;

2° Une fiche présentant l'entreprise de création de jeux vidéo, accompagnée d'un exemplaire du dernier état des statuts de l'entreprise et d'un exemplaire de l'extrait K bis du registre du commerce et des sociétés datant de moins de trois mois ;

3° Un devis détaillant les dépenses de développement du jeu vidéo et individualisant les dépenses prévues en France, dans un autre Etat membre de la Communauté 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 ;

4° Un plan de financement provisoire, accompagné de tous documents de nature à en justifier le contenu ;

5° En cas de création commune du jeu vidéo, le contrat conclu entre les entreprises de création ;

6° La liste nominative des auteurs et collaborateurs de création pressentis précisant leur nationalité et, le cas échéant, leur qualité de résident français, ainsi que les contrats de cession de droits d'exploitation éventuellement conclus avec les auteurs participant à la création du jeu vidéo ;

7° La liste nominative des autres entreprises ou organismes pressentis pour participer à la création du jeu vidéo ;

8° Une déclaration sur l'honneur attestant que l'entreprise de création de jeux vidéo respecte la condition prévue au deuxième alinéa du I de l'article 220 terdecies du code général des impôts ;

9° La prévision de classification 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.

I. - La décision d'agrément provisoire est notifiée à l'entreprise de création de jeux vidéo ou, en cas de création commune, aux entreprises de création de jeux vidéo.

Cette décision mentionne la date de réception de la demande par le Centre national de la cinématographie et indique qu'au vu des renseignements et documents justificatifs mentionnés au I du présent article le jeu vidéo considéré remplit les conditions prévues aux I, II et III de l'article 220 terdecies du code général des impôts et ouvre droit au bénéfice du crédit d'impôt pour les dépenses mentionnées au IV du même article, sous réserve de la délivrance de l'agrément définitif.

Article 8

I. — La demande d'agrément définitif doit être présentée par l'entreprise de création de jeux vidéo au Centre national de la cinématographie après l'achèvement du jeu vidéo. En cas de création commune du jeu vidéo, il appartient à chaque entreprise de création de présenter une demande d'agrément afin de bénéficier du crédit d'impôt au titre des dépenses qu'elle a exposées pour la création de ce jeu.

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

1° 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 la Communauté 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 ;

2° 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 ;

3° 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 ;

4° Tous documents de nature à justifier de la commercialisation effective du jeu vidéo ;

5° 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 trois langues en vigueur dans l'Union européenne, dont le français ;

6° La copie des bordereaux de déclaration des cotisations établis conformément à l'article R. 243-13 du code de la sécurité sociale ;

7° La copie de la déclaration annuelle des données sociales établie conformément à l'article R. 243-14 du code de la sécurité sociale ;

8° Tous documents attestant de 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 ;

9° Un exemplaire du jeu vidéo ou un accès dédié à la version en ligne du jeu vidéo.

II. - La décision d'agrément définitif est notifiée à l'entreprise de création de jeux vidéo ou, en cas de création commune, aux entreprises de création de jeux vidéo.

Cette décision indique qu'au vu des renseignements et documents justificatifs mentionnés au I le jeu vidéo considéré a rempli les conditions prévues aux I, II et III de l'article 220 terdecies du code général des impôts et ouvre droit au bénéfice du crédit d'impôt pour les dépenses mentionnées au IV du même article.

III. - On entend par achèvement du jeu vidéo 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.

DISPOSITIONS TRANSITOIRES ET FINALES

Article 9

Pour la prise en compte, dans la base de calcul du crédit d'impôt, des dépenses de création de jeux vidéo exposées avant la date d'entrée en vigueur du présent décret, l'entreprise de création doit présenter une demande d'agrément provisoire au plus tard deux mois après cette date.

Article 10

Le ministre de l'économie, de l'industrie et de l'emploi, le ministre de la culture et de la communication, le ministre du budget, des comptes publics et de la fonction publique et le secrétaire d'Etat chargé de l'industrie et de la consommation, porte-parole du Gouvernement, sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent décret, qui sera publié au Journal officiel de la République française.



Annexe 3

Décret n° 2008-509 du 29 mai 2008 pris pour l'application de l'article 220 terdecies du code général des impôts relatif au crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo

Article 1

En l'annexe III au code général des impôts, au livre Ier, première partie, titre Ier, chapitre Ier bis, il est inséré une section VI decies intitulée : « Crédit d'impôt en faveur des créateurs de jeux vidéo », qui comprend les articles 46 quater-0 YZG à 46 quater-0 YZI ainsi rédigés :

« Art. 46 quater-0 YZG.-Les dépenses mentionnées au IV de l'article 220 terdecies du code général des impôts s'entendent des dépenses suivantes :

« 1. Au titre des dotations aux amortissements mentionnées au 1° du 1 : les dotations aux amortissements fiscalement déductibles. Seules sont prises en compte les dotations aux amortissements correspondant à la période durant laquelle l'immobilisation a été effectivement utilisée pour la création du jeu vidéo éligible au crédit d'impôt ;

« 2. Au titre des dépenses mentionnées au 2° du 1 : les rémunérations versées par l'entreprise ainsi que les charges sociales afférentes, dans la mesure où elles correspondent à des cotisations sociales obligatoires ;

« 3. Au titre des dépenses mentionnées au 3° du 1 : les rémunérations et leurs accessoires ainsi que les charges sociales afférentes, dans la mesure où elles correspondent à des cotisations sociales obligatoires. Lorsque les salariés sont employés par l'entreprise de création à titre permanent, seuls sont pris en compte les salaires et charges sociales correspondant à la période durant laquelle ces personnels ont été effectivement employés à la création du jeu vidéo éligible au crédit d'impôt ;

« Art. 46 quater-0 YZH.-Pour l'application des dispositions des articles 220 terdecies et 220 X du code général des impôts, les entreprises déposent une déclaration spéciale conforme à un modèle établi par l'administration avec le relevé de solde mentionné à l'article 360 auprès du service des impôts.

« S'agissant des sociétés relevant du régime des groupes de sociétés prévu à l'article 223 A du code général des impôts, la société mère joint les déclarations spéciales des sociétés du groupe au relevé de solde relatif au résultat d'ensemble.

« Une copie de la déclaration spéciale est adressée dans le même délai au Centre national de la cinématographie.

« Art. 46 quater-0 YZI.-Le crédit d'impôt prévu à l'article 220 terdecies du code général des impôts est imputé sur l'impôt dû après les prélèvements non libératoires et les crédits d'impôt non restituables. »

Article 2

La ministre de l'économie, de l'industrie et de l'emploi, la ministre de la culture et de la communication, le ministre du budget, des comptes publics et de la fonction publique et le secrétaire d'Etat chargé de l'industrie et de la consommation, porte-parole du Gouvernement, sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent décret, qui sera publié au Journal officiel de la République française.



Annexe 4

Arrêté du 29 mai 2008 pris pour l'application des articles 5 et 6 du décret n° 2008-508 du 29 mai 2008 pris pour l'application des articles 220 terdecies et 220 X du code général des impôts et relatif à l'agrément des jeux vidéo ouvrant droit au crédit d'impôt pour dépenses de création de jeux vidéo

Article 1

Pour l'application du barème de points prévu à l'article 5 du décret du 29 mai 2008 susvisé, l'affectation et les conditions d'obtention des points, ainsi que le nombre minimum de points requis, sont déterminés conformément aux dispositions des articles 2 à 4 du présent arrêté.

Article 2

I. — Pour le groupe « Auteurs et collaborateurs de création », les points sont affectés comme suit :

1° Directeur créatif ou réalisateur : 3 points ;

2° Responsable de la conception des mécanismes du jeu vidéo : 3 points ;

3° Scénariste : 2 points ;

4° Directeur artistique : 2 points ;

5° Compositeur de la musique ou créateur de l'environnement sonore : 1 point ;

6° Membres de l'équipe de création, comprenant notamment les artistes conceptuels et environnementaux, les infographistes, les concepteurs de niveau, les personnels en charge du son, les concepteurs des mécanismes du jeu vidéo et les programmeurs : 9 points.

II. - A. — Pour l'application des 1° à 5° du I, les points ne sont obtenus que si, pour le jeu vidéo considéré, sont satisfaites les conditions suivantes :

1° Les auteurs et collaborateurs de création sont soit de nationalité française, soit ressortissants d'un Etat membre de la Communauté européenne ou d'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. Les étrangers autres que les ressortissants européens précités ayant la qualité de résidents français sont assimilés aux citoyens français ;

2° Le contrat conclu avec les auteurs et collaborateurs de création désigne la loi française comme loi applicable.

B. - Pour l'application du 6° du I, les points ne sont obtenus que si au moins deux tiers des dépenses salariales correspondantes sont réalisées en France ou sur le territoire de l'Union européenne.

III. - Sont considérés comme réalisés principalement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création, soit de nationalité française, soit ressortissants d'un autre Etat membre de la Communauté européenne, ou d'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, les jeux vidéo qui réunissent un nombre minimum de 11 points.

Article 3

I. — Pour le groupe « Contribution au développement de la création », les points sont affectés comme suit :

1° Il est affecté au sous-groupe « Création d'origine patrimoniale » un nombre total de 2 points ou de 4 points selon que :

a) Le jeu vidéo est inspiré d'une œuvre reconnue du patrimoine historique, artistique et scientifique européen : 4 points ;

b) Le jeu vidéo est adapté d'une œuvre cinématographique, d'une œuvre audiovisuelle, d'une œuvre littéraire ou artistique ou d'une bande dessinée : 2 points.

2° Il est affecté au sous-groupe « Originalité de la création » un nombre total de 2 points, attribués notamment en considération de l'originalité du scénario et de la créativité de l'univers graphique et sonore.

3° Il est affecté au sous-groupe « Contenus culturels » un nombre total de 8 points répartis de la manière suivante :

a) Le jeu vidéo repose sur une narration : 3 points ;

b) Les dépenses artistiques représentent plus de 50 % du coût de développement : 2 points. Les dépenses artistiques s'entendent des dépenses de personnels affectés à la création du jeu vidéo, des rémunérations versées aux auteurs participant à la création du jeu vidéo en application d'un contrat de cession de droits d'exploitation, ainsi que des dépenses liées à des prestations effectuées par des studios spécialisés dans la création de jeux vidéo. Les dépenses de programmation sont exclues des dépenses artistiques ;

c) La version originale de la bible du jeu vidéo est écrite en français : 1 point ;

d) Le jeu vidéo est édité dans ses versions originales dans au moins trois langues en vigueur dans l'Union européenne, dont le français : 1 point ;

e) Le jeu vidéo traite de problématiques politiques, sociales ou culturelles européennes ou reflète des valeurs spécifiques aux sociétés européennes : 1 point.

4° Il est affecté au sous-groupe « Localisation des dépenses et nationalité des auteurs et collaborateurs de création » un nombre total de 5 points répartis de la manière suivante :

a) Au moins 80 % des dépenses de développement sont réalisées sur le territoire de la Communauté européenne : 1 point. Les dépenses de développement s'entendent 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 ;

b) Le jeu vidéo fait intervenir des auteurs et collaborateurs de création européens : 3 points lorsque le jeu vidéo obtient entre 12 et 15 points au titre du groupe « Auteurs et collaborateurs de création » prévu à l'article 2, 4 points lorsque le jeu vidéo obtient 16 points ou plus au titre de ce même groupe.

5° Il est affecté au sous-groupe « Innovations technologiques et éditoriales » un nombre total de 3 points, au titre d'innovations réalisées dans les domaines suivants : interface homme et machine, contenu généré par les utilisateurs, intelligence artificielle, rendu, interactivité et fonctionnalité multi-joueurs, structure narrative. Les points sont obtenus comme suit :

a) Lorsque le jeu vidéo comporte une seule innovation : 1 point ;

b) Lorsque le jeu vidéo comporte deux innovations : 2 points ;

c) Lorsque le jeu vidéo comporte au moins trois innovations : 3 points.

II. - Sont considérés comme contribuant au développement de la création française et européenne en matière de jeux vidéo ainsi qu'à sa diversité les jeux vidéo qui réunissent un nombre minimum de 14 points.

Article 4

Pour être considérés comme répondant aux conditions de création prévues aux 3° et 4° du 1 du III de l'article 220 terdecies du code général des impôts, les jeux vidéo doivent obtenir cumulativement un nombre minimum de 11 points au titre du groupe « Auteurs et collaborateurs de création » et un nombre minimum de 14 points au titre du groupe « Contribution au développement de la création ».

Article 5

Le comité d'experts prévu au 2 du IV de l'article 220 terdecies du code général des impôts comprend :

1° Le directeur du multimédia et des industries techniques au Centre national de la cinématographie ou son représentant ;

2° Le directeur financier et juridique au Centre national de la cinématographie ou son représentant ;

3° Le chef de la mission de contrôle général économique et financier auprès du Centre national de la cinématographie ou son représentant ;

4° Le chef du service des technologies et de la société de l'information du ministère chargé de l'industrie ou son représentant.

Pour compléter l'analyse des dossiers de demandes, le comité d'experts peut faire appel à des personnalités extérieures compétentes dans le domaine des jeux vidéo. Ces personnalités ne participent pas aux séances du comité d'experts et sont tenues à une obligation de confidentialité concernant le contenu des informations dont elles ont connaissance.

Le comité d'experts ne peut valablement délibérer et arrêter ses choix que si trois au moins de ses membres sont présents ou représentés.

Article 6

Le directeur général des entreprises et la directrice générale du Centre national de la cinématographie sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent arrêté, qui sera publié au Journal officiel de la République française.