

### **Article 37 de la loi n° 2007-309 du 5 mars 2007**

I. - Après l'article 244 quater R du code général des impôts, il est inséré un article 244 quater S ainsi rédigé :

« Art. 244 quater S. - I. - A. - 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 octies, 44 decies et 44 undecies peuvent bénéficier d'un crédit d'impôt au titre des dépenses exposées en vue de la création de jeux vidéo dont le coût de développement est supérieur ou égal à 150 000 , qui sont destinés à une commercialisation effective auprès du public et dont 50 % au moins du budget de production est affecté aux dépenses artistiques, définies par décret. Ces jeux sont agréés dans des conditions fixées par décret.

« B. - N'ouvrent pas droit au crédit d'impôt mentionné au A 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.

« II. - Est considéré comme un jeu vidéo mentionné au I 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. - Les jeux vidéo définis au II doivent répondre aux conditions de création suivantes :

« 1° Etre adaptés d'une oeuvre préexistante du patrimoine culturel européen à partir d'un scénario écrit en français ou reposer sur une narration et se distinguer par la qualité et l'originalité de leur concept, ainsi que par leur contribution à l'expression de la diversité culturelle et de la création européennes en matière de jeu vidéo ; l'évaluation de ce dernier critère comprend en particulier l'examen de l'originalité de la narration et du scénario, qui doivent être écrits en français, de l'intensité ludique, de la navigation, de l'interactivité et des composantes visuelles, sonores et graphiques ;

« 2° Etre réalisés essentiellement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création qui sont soit de nationalité française, soit ressortissants d'un Etat membre de l'Union 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. Le respect de ces conditions est apprécié au moyen d'un barème de points attribués aux auteurs et collaborateurs de création précités répartis en groupes de professions. Ce barème est fixé par décret.

« IV. - A. - Le crédit d'impôt calculé au titre de chaque année est égal à 20 % du montant total des dépenses suivantes, dès lors qu'elles entrent dans la détermination du résultat imposable :

« 1° Des dotations aux amortissements des immobilisations créées ou acquises à l'état neuf et affectées directement à la création des jeux 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° Des dépenses de personnel relatives aux salariés de l'entreprise affectés directement à la création des jeux vidéo répondant aux conditions prévues aux I et III ;

« 3° Des autres dépenses de fonctionnement. Ces dépenses sont fixées forfaitairement à 75 % des dépenses de personnel mentionnées au 2°.

« B. - Lorsque la création du jeu vidéo est partagée entre plusieurs sociétés, chacune de ces sociétés peut, si elle répond aux conditions mentionnées au A du I, bénéficier d'un crédit d'impôt au titre des dépenses éligibles qu'elle a personnellement exposées.

« C. - 1. Les dépenses ouvrent droit au 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 à titre

provisoire. Cet agrément est délivré sur la base de pièces justificatives comprenant notamment un devis détaillé des dépenses de création et une liste nominative des salariés affectés directement à la création.

« 2. Lorsque la création du jeu vidéo est partagée entre plusieurs sociétés, la demande d'agrément est déposée par la société qui pilote le projet, y compris si cette dernière n'expose pas de dépenses éligibles. Celle-ci doit établir, lors de la demande d'agrément provisoire, la liste des sociétés qui participent à la réalisation du projet ainsi que la répartition, entre ces différentes sociétés, des dépenses indiquées dans le devis mentionné au 1.

« 3. Lors de la délivrance de l'agrément définitif, la société qui a déposé la demande d'agrément provisoire dans les conditions visées au 2 doit fournir un état détaillé des dépenses éligibles au crédit d'impôt ventilées par société ayant participé à la création du jeu vidéo.

« 4. Pour la délivrance des agréments, et dans des conditions et selon des dispositions fixées par décret, le directeur général du Centre national de la cinématographie fait appel à un comité d'experts chargé de vérifier le respect des dispositions générales du I et des conditions de création du 2° du III, ainsi que d'évaluer les jeux vidéo au regard des conditions de création mentionnées au 1° du même III.

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

« 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. - Un décret fixe les conditions d'application du présent article, notamment les obligations déclaratives incombant aux entreprises. »

II. - Après l'article 220 W du même code, il est inséré un article 220 X ainsi rédigé :

« Art. 220 X. - Le crédit d'impôt défini à l'article 244 quater S 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. Si le montant du crédit d'impôt excède l'impôt dû au titre de cet exercice, l'excédent est restitué. En cas de non-obtention de l'agrément définitif dans un délai de vingt-quatre mois à compter de l'agrément provisoire, l'entreprise doit reverser le crédit d'impôt dont elle a bénéficié. Les modalités de ce reversement sont précisées par décret. »

III. - Le 1 de l'article 223 O du même code est complété par un w ainsi rédigé :

« w) Des crédits d'impôt dégagés par chaque société du groupe en application de l'article 244 quater S. »

IV. - Le présent article entre en vigueur à une date fixée par décret et au plus tard le 1er janvier 2008. Il est applicable aux dépenses exposées au cours des exercices clos après cette date d'entrée en vigueur.

V. - Le Gouvernement présente au Parlement un rapport sur la mise en oeuvre du crédit d'impôt dans les douze mois suivant la promulgation de la présente loi. Ce rapport comporte un chapitre spécifique sur les modalités d'application du droit d'auteur dans les entreprises de création de jeux vidéo et formule des propositions afin de concilier le droit des auteurs et la sécurité juridique des éditeurs de jeux vidéo. »