

Extrait du Bulletin Officiel des Finances Publiques-Impôts

DIRECTION GÉNÉRALE DES FINANCES PUBLIQUES

Identifiant juridique : BOI-IS-RICI-10-50-12/09/2012

Date de publication : 12/09/2012

Date de fin de publication : 04/11/2015

IS - Réductions et crédits d'impôt - Crédit d'impôt en faveur des entreprises de jeux vidéo

Positionnement du document dans le plan :

IS - Impôt sur les sociétés

Réductions et crédits d'impôts

Titre 1 : Crédits d'impôt

Chapitre 5 : Crédit d'impôt en faveur des entreprises de jeux vidéo

Sommaire :

I. Champ d'application

A. Entreprises concernées

1. Entreprises de création de jeux vidéo
2. Entreprises soumises à l'impôt sur les sociétés
3. Entreprises respectant la législation sociale

B. Jeux vidéo concernés

1. Nature des jeux vidéo
2. Conditions cumulatives à respecter
 - a. Coût de développement
 - b. Commercialisation effective auprès du public
 - c. Auteurs et collaborateurs de création
 - d. Contribution au développement de la création
3. Appréciation du respect des conditions au moyen d'un barème
4. Agrément des jeux vidéo

C. Dépenses éligibles

1. Dotations aux amortissements
2. Rémunérations d'auteurs
3. Personnel de l'entreprise
4. Autres dépenses de fonctionnement
5. Dépenses confiées à d'autres entreprises ou organismes
6. Période de prise en compte des dépenses éligibles dans la base de calcul du crédit d'impôt jeux vidéo

II. Détermination, utilisation et déclaration du crédit d'impôt

A. Calcul du crédit d'impôt

1. Déduction des subventions publiques reçues à raison des dépenses ouvrant droit au crédit d'impôt
2. Taux du crédit d'impôt
3. Plafonnement du crédit d'impôt

B. Utilisation et déclaration du crédit d'impôt

1. Imputation sur l'impôt sur les sociétés
2. Restitution immédiate de la fraction de crédit d'impôt non imputée
3. Transfert
4. Reversement par l'entreprise du crédit d'impôt indûment perçu
5. Obligations déclaratives du crédit d'impôt en faveur des entreprises de jeux vidéo

C. Cas particulier du crédit d'impôt dans un groupe de sociétés

1. Détermination du crédit d'impôt du groupe
2. Utilisation du crédit d'impôt du groupe
3. Précisions concernant les obligations déclaratives

I. Champ d'application

A. Entreprises concernées

1

Le crédit d'impôt jeux vidéo prévu à l'article 220 terdecies du code général des impôts (CGI) 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.

1. Entreprises de création de jeux vidéo

10

Le crédit d'impôt est réservé aux entreprises de création de jeux vidéo.

En application de l'article 2 du décret n° 2008-508 du 29 mai 2008, 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.

Aussi, les entreprises de création de jeux vidéo sont en pratique des studios de développement.

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.

2. Entreprises soumises à l'impôt sur les sociétés

20

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.

En revanche, les entreprises exonérées partiellement ou temporairement de l'impôt sur les sociétés sur le fondement des [articles 44 sexies du CGI](#), [44 sexies A du CGI](#), [44 septies du CGI](#), [44 octies du CGI](#), [44 octies A du CGI](#), [44 decies du CGI](#), [44 undecies du CGI](#), [44 duodecies du CGI](#) et [44 quindecies du CGI](#) peuvent bénéficier du crédit d'impôt.

3. Entreprises respectant la législation sociale

30

En application du [I de l'article 220 terdecies du CGI](#), le bénéfice du crédit d'impôt est subordonné au respect par les entreprises de création de jeux vidéo de la législation sociale en vigueur.

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](#) (copie des bordereaux de déclaration des cotisations et copie de la déclaration annuelle des données sociales).

B. Jeux vidéo concernés

1. Nature des jeux vidéo

40

Conformément au [2 du III de l'article 220 terdecies du CGI](#), 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.

Le II de l'article 220 terdecies du CGI 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.

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.

2. Conditions cumulatives à respecter

50

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

a. Coût de développement

60

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](#)).

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 du CGI](#) 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 supra.

b. Commercialisation effective auprès du public

70

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.

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 création

80

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 État membre de l'Union européenne, ou d'un autre État 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 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 développement de la création

90

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.

3. Appréciation du respect des conditions au moyen d'un barème

100

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 du CGI) 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).

4. Agrément des jeux vidéo

110

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

- un agrément provisoire (CGI, 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 (CGI, art. 220 X).

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.

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 CGI. Les modalités de traitement des demandes d'agrément sont prévues par décret (décret n° 2008-508 du 29.05.2008).

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.

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.

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.

C. Dépenses éligibles

120

Pour le calcul du crédit d'impôt, seules sont retenues les dépenses correspondant à des opérations effectuées en France, dans un autre État membre de l'Union européenne, ou dans un autre État 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 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 du CGI](#) :

- être exposées dans l'intérêt direct de l'exploitation ou se rattacher à la gestion normale de l'entreprise (cf. [BOI-BIC-CHG-10-10](#)) ;
- correspondre à une charge effective et être appuyées de justifications suffisantes (cf. [BOI-BIC-CHG-10-20](#)) ;
- être comprises dans les charges de l'exercice au cours duquel elles ont été engagées (cf. [BOI-BIC-CHG-10-30](#)) ;
- ne pas être exclues par une disposition expresse de la loi (cf. [BOI-BIC-CHG-30](#)) ;

- entraîner une diminution de l'actif net au sens de l'article 38-2 du CGI (cf. [BOI-BIC-CHG-20](#)).

1. Dotations aux amortissements

130

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° du CGI](#), [39 A du CGI](#) et [39 B du CGI](#).

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.

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 au CGI](#)). 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.

2. Rémunérations d'auteurs

140

Entrent dans la base de calcul du crédit d'impôt les rémunérations versées aux auteurs au sens de l'[article L113-1 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.

Le [2 de l'article 46 quater-0 YZG de l'annexe III au CGI](#) 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.

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).

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.

3. Personnel de l'entreprise

150

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.

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.

Le 3 de l'article 46 quater-0 YZG de l'annexe III au CGI 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.

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).

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.

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.

4. Autres dépenses de fonctionnement

160

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.

Exemple : 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'impôt ;
- 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.

Remarque : Dès lors que le déplacement est effectué en France, dans un autre État membre de l'Union européenne ou dans un autre État 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.

5. Dépenses confiées à d'autres entreprises ou organismes

170

Les dépenses engagées pour la création d'un jeu vidéo répondant aux conditions prévues au [III de l'article 220 terdecies du CGI](#) 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.

Conformément au 1 du IV de l'article 220 terdecies du CGI, l'entreprise ou l'organisme doit être établi en France, dans un autre État membre de l'Union européenne ou dans un autre État 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.

6. Période de prise en compte des dépenses éligibles dans la base de calcul du crédit d'impôt jeux vidéo

180

RES N°2010/24 (FE) Date de publication : 20/04/2010

Période de prise en compte des dépenses éligibles dans la base de calcul du crédit d'impôt jeux vidéo.

Question :

Quelle est la période d'engagement des dépenses éligibles au crédit d'impôt jeux vidéo prévu à l'article 220 terdecies du CGI ?

Réponse :

En application de l'article 220 terdecies du CGI, les dépenses engagées par une entreprise de création de jeux vidéo sont éligibles au crédit d'impôt à compter de la date de réception par le Centre National de la Cinématographie et de l'image animée (CNC) d'une demande d'agrément à titre provisoire.

Par ailleurs, selon les dispositions de l'article 220 X du CGI, en cas de non-obtention d'un agrément définitif délivré par le CNC dans un délai de 36 mois à compter de l'agrément provisoire, l'entreprise doit reverser le crédit d'impôt dont elle a bénéficié.

Conformément à l'article 8 du décret n°2008-508 du 29.05.2008, la demande de délivrance d'agrément définitif adressée au CNC doit notamment comporter un document comptable certifié par un commissaire aux comptes indiquant le coût définitif du jeu vidéo 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.

Dans ces conditions, les dépenses éligibles au crédit d'impôt sont celles qui sont engagées entre la date de réception de la demande d'agrément provisoire par le CNC et la date à laquelle l'entreprise constitue sa demande d'agrément définitif, de sorte que toutes les dépenses engagées pour la création du jeu vidéo soient indiquées au CNC.

La date de la commercialisation sur support physique d'un jeu vidéo ou celle de sa mise en ligne à disposition du public n'exerce donc pas d'influence sur la période d'éligibilité des dépenses au crédit d'impôt.

Ainsi, une entreprise pourra bénéficier du crédit d'impôt pour des dépenses afférentes à un jeu vidéo déjà mis en ligne à disposition du public à la condition, d'une part, que ces dépenses correspondent aux dépenses éligibles prévues à l'article 220 terdecies du CGI, d'autre part, qu'elles soient engagées à compter de la demande d'agrément provisoire et qu'elles soient mentionnées dans la demande d'agrément définitif.

II. Détermination, utilisation et déclaration du crédit d'impôt

A. Calcul du crédit d'impôt

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

190

Conformément au [V de l'article 220 terdecies du CGI](#), 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.

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.

2. Taux du crédit d'impôt

200

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.

3. Plafonnement du crédit d'impôt

210

En application du [VI de l'article 220 terdecies du CGI](#), 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.

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€ ($3\ 000\ 000\ € \times 8 / 12$).

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 € ($3\ 000\ 000\ € \times 15 / 12$).

B. Utilisation et déclaration du crédit d'impôt

1. Imputation sur l'impôt sur les sociétés

220

En application de l'[article 220 X du CGI](#), le crédit d'impôt défini à l'[article 220 terdecies du CGI](#) 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 au CGI](#), 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.

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 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.

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

230

Conformément à l'[article 220 X du CGI](#), 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.

3. Transfert

240

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 du CGI](#).

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 du CGI](#) et [210 B du CGI](#).

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.

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.

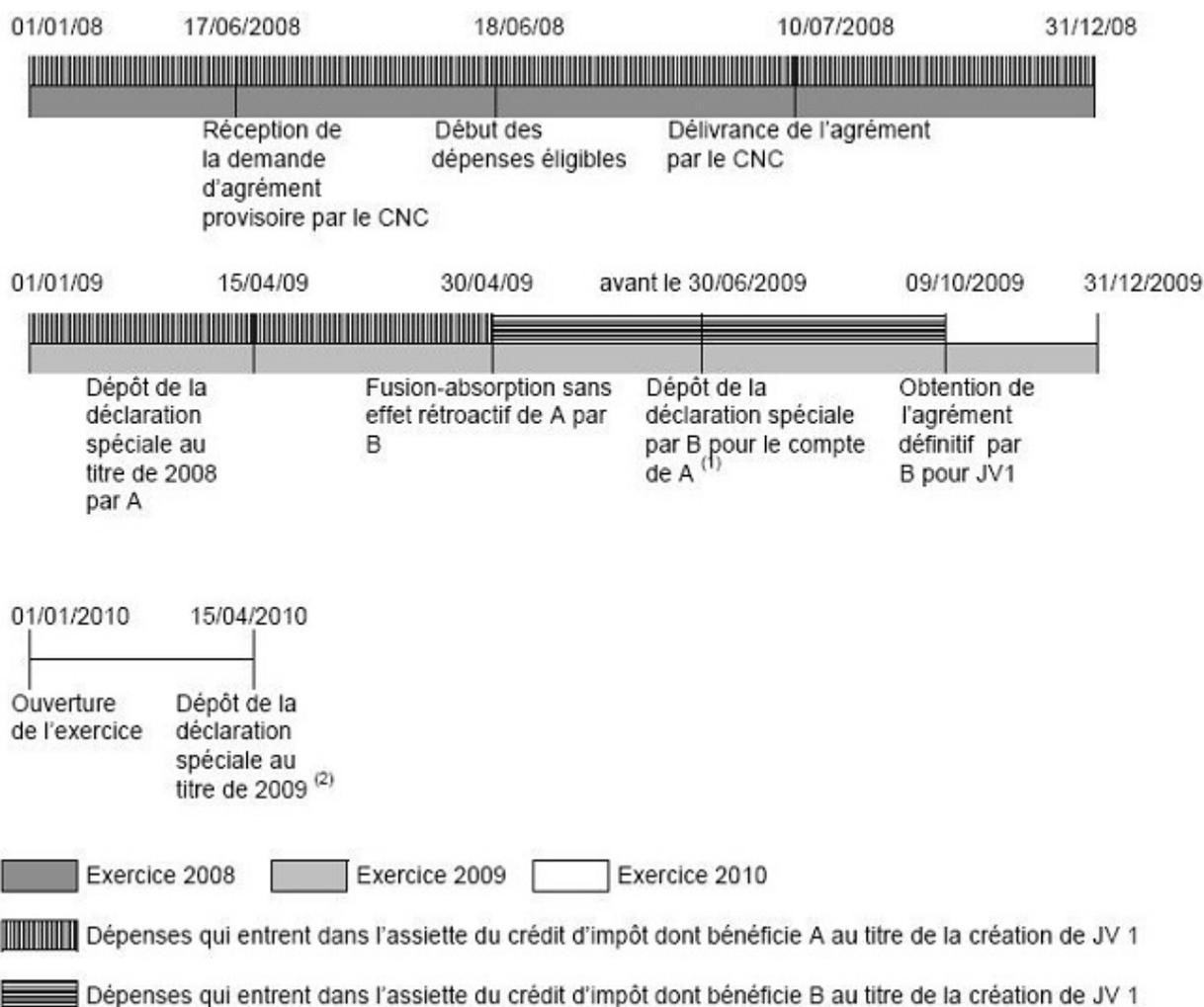
L'entreprise A bénéficiera du crédit d'impôt jeux vidéo au titre des dépenses engagées pour la création du jeu vidéo JV1 entre le 1er janvier 2009 et le 30 avril 2009. L'entreprise B bénéficiera

du crédit d'impôt jeux vidéo au titre des dépenses engagées pour la création du jeu vidéo JV1 à compter du 1er 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 1er 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 du CGI](#) et des [1 et 3 de l'article 201 du CGI](#), 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 1er 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 1er janvier 2009 et le 30 avril 2009.

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

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

250

En application de l'article 220 X du CGI, 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.

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). Cet imprimé n°**2573-SD** est disponible sur le site « www.impots.gouv.fr » à la rubrique "recherche de formulaire".

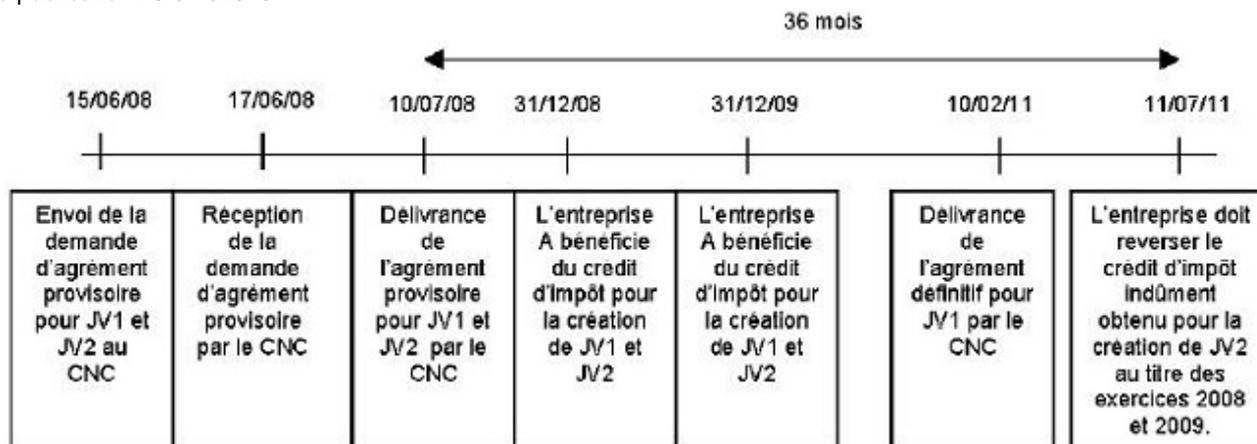
L'entreprise ne doit reverser que la fraction du crédit d'impôt correspondant à des dépenses afférentes à des jeux vidéos n'ayant pas obtenu l'agrément définitif du CNC. Elle doit procéder à ce reversement au titre de tous les exercices antérieurs au cours desquels elle a bénéficié d'un crédit d'impôt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

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 du CGI.



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 du CGI. 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.

5. Obligations déclaratives du crédit d'impôt en faveur des entreprises de jeux vidéo

260

Les entreprises non-membres d'un groupe fiscal au sens de l'article 223 A du CGI 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.

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 ».

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

C. Cas particulier du crédit d'impôt dans un groupe de sociétés

270

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

Conformément aux dispositions du [w du 1 de l'article 223 O du CGI](#), 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 du CGI](#).

1. Détermination du crédit d'impôt du groupe

280

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 du CGI](#) 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.

2. Utilisation du crédit d'impôt du groupe

290

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'égal montant qui appartient à la société mère du groupe et lui reste acquise. Elle peut donc en obtenir la restitution.

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.

3. Précisions concernant les obligations déclaratives

300

S'agissant des sociétés relevant du régime des groupes de sociétés prévu à l'[article 223 A du CGI](#) 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.