

JEUX VIDÉO : QUAND LA PRODUCTION IMMOBILISÉE DEVIENT UN AVANTAGE ÉCONOMIQUE ET PATRIMONIAL

Dans l'univers du jeu vidéo, la création est au cœur du modèle économique.

Pour autant, entre salaires, logiciels, tests et temps de développement, les coûts explosent rapidement.

Pour les studios, il est donc essentiel de connaître les solutions pour optimiser leur comptabilité et améliorer leur résultat sachant que pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, il n'existe aucun chiffre d'affaires ; tout arrive d'un coup et sur une période très courte.



C'est là qu'intervient la production immobilisée, un outil comptable qui permet de capitaliser le développement d'un jeu vidéo et d'en lisser les coûts sur plusieurs exercices. Le plus ardu, est d'en comprendre les règles, les avantages et les limites.

Petites explications sur son mécanisme et ses impacts.

I. Définition de la production immobilisée

La production immobilisée est une méthode comptable qui consiste à inscrire à l'actif du bilan les dépenses liées à la création d'un bien (en lieu et place d'un enregistrement en charges). Pour le studio de jeux vidéo, cela signifie que le coût de développement d'un jeu peut être considéré comme un actif, au même titre qu'un matériel informatique ou un brevet.

Concrètement, ces dépenses seront amorties sur plusieurs années. Cela conduit à éviter de plomber le résultat de l'année au cours de laquelle le développement est effectif. Ce traitement repose sur des règles précises, à la fois comptables et fiscales.

II. Pourquoi utiliser la production immobilisée dans le secteur créatif ?

Le développement d'un jeu vidéo se déroule généralement sur plusieurs mois, voire plusieurs années. Les coûts engagés (salaires, licences, tests) sont souvent considérables, bien en amont de la sortie du jeu. En immobilisant les frais de développement, le studio peut afficher un résultat comptable plus stable, ce qui facilitera l'obtention de financements.

Cette méthode permet, par ailleurs, une optimisation fiscale intéressante : l'amortissement déploie la charge dans le temps. Cela évite une chute brutale du résultat lors des phases de création. De fait, l'amortissement permettra d'instaurer la charge du produit que constitueront les recettes liées à la commercialisation du jeu.

En outre, il fera apparaître à l'actif du bilan un patrimoine qui aidera à la valorisation de l'entreprise en cas de levées de fonds.

III. Quels frais sont immobilisables dans un studio de jeux vidéo ?

Les frais éligibles à la production immobilisée doivent répondre à certains critères, notamment être directement liés à la création du jeu, identifiables et mesurables.

On peut inclure :

- Les salaires des développeurs, graphistes et testeurs (temps consacré au projet),
- Les cotisations sociales afférentes,
- Les licences logicielles spécifiques au développement,
- Certains frais de sous-traitance technique...notamment les nombreux freelances qui travaillent dans ce secteur,

En revanche, les frais de marketing, de prospection ou de maintenance ne sont pas immobilisables. Il est donc indispensable de distinguer les coûts pour éviter les inexactitudes.

IV. Comment calculer la production immobilisée d'un jeu vidéo ?

Le calcul de la production immobilisée repose sur une étape essentielle relative à l'affectation des salaires et des charges sociales : le suivi du temps passé.

Il est nécessaire de disposer d'outils de gestion du temps projet (timesheets, logiciels collaboratifs) pour tracer les heures travaillées et les valoriser selon les coûts salariaux.

À cela, s'ajoutent les charges éligibles comme indiqué précédemment. L'ensemble est alors porté à l'actif du bilan, puis amorti en comptabilité selon la durée estimée de vie du jeu (généralement 3 à 5 ans).



V. Avantages fiscaux de la production immobilisée

L'avantage fiscal principal est l'étalement de la charge dans le temps. Cela permet d'éviter un impact conséquent sur le résultat fiscal pendant la période de développement du jeu pouvant conduire à faire apparaître des déficits. De plus, une production immobilisée bien valorisée, améliore le bilan comptable du studio, ce qui renforce la solidité financière aux yeux des partenaires (banques, investisseurs).

Combinée à d'autres dispositifs tel que le crédit d'impôt jeu vidéo, elle devient un réel outil de pilotage fiscal et comptable pour les studios.

VI. Pièges à éviter et accompagnement recommandé

La mise en œuvre de la production immobilisée peut s'avérer risquée. Une mauvaise estimation des temps passés, un manque de justification ou une application trop large peut entraîner un redressement fiscal. Il est donc fortement recommandé de se faire accompagner par un Expert-Comptable spécialisé dans la comptabilité des studios de jeux vidéo.

Conclusion

La production immobilisée est une arme comptable puissante pour les studios de jeux vidéo. Bien utilisée, elle permet de capitaliser le développement tout en rendant les comptes plus lisibles et plus attractifs. Toutefois, pas question d'une mise en œuvre automatique. Son suivi exige de la rigueur, une bonne connaissance des règles comptables et une vision stratégique de la croissance du studio.

Le moyen optimal pour gérer une production immobilisée est la comptabilité analytique.

N'hésitez pas à nous solliciter. Nous sommes spécialistes du secteur, nous saurons vous accompagner face aux spécificités fiscales et comptables des activités du jeu vidéo.

[Pour acheter mon livre « Tout savoir pour entreprendre dans l'univers des jeux vidéo, c'est ici](#)

