

ASSEMBLÉE NATIONALE

3 décembre 2009

PROJET DE LOI DE FINANCES RECTIFICATIVE POUR 2009 - (n° 2070)

Commission	
Gouvernement	

AMENDEMENT

N° 39

présenté par
M. Carrez, Rapporteur général
au nom de la commission des finances
et M. Martin-Lalande

ARTICLE ADDITIONNEL**APRÈS L'ARTICLE 29, insérer l'article suivant :**

I. – Le II de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts, est complété par un alinéa ainsi rédigé :

« Pour les jeux vidéos mis à la disposition du public en ligne, la période prise en compte pour l'éligibilité des dépenses de création s'étend jusqu'à 24 mois après la mise en ligne effective du produit. La mise en ligne effective du produit correspond à la version définitive du jeu vidéo qui est la première des expériences opérationnelles complètes et monétisées proposées au public. »

II. – Les dispositions du I du présent article ne sont applicables qu'aux sommes venant en déduction de l'impôt dû.

III. – La perte de recettes pour l'État est compensée par la création à due concurrence d'une taxe additionnelle aux droits visés aux articles 575 et 575 A du code général des impôts.

EXPOSÉ SOMMAIRE

Le présent amendement a pour objet de rendre éligibles au crédit d'impôt jeu vidéo les dépenses de production réalisées, dans le cas d'un jeu en ligne, après la mise à disposition effective auprès du public.

À la différence du jeu vidéo traditionnel, il n'existe pas dans le jeu vidéo en ligne de support physique permettant de matérialiser la mise à disposition auprès du public. La commercialisation se fait donc par une « mise en ligne » publique qui intervient après plusieurs phases de montée en charge de l'utilisation du jeu vidéo sur les réseaux et qui doit intervenir le plus tôt possible afin de « tester » le jeu et ses mécanismes d'interactivité auprès du public. La mise en ligne effective du produit intervient ainsi après les phases de « bêta privée », limitée aux équipes internes et à un groupe limité de personnes, de « bêta publique », ouverte mais non monétisée, et, enfin, de « bêta opérationnelle » qui est publique et monétisée mais non encore complète.

À partir de cette date, les producteurs continuent les actions de productions consistant dans l'enrichissement permanent des contenus, les corrections de dysfonctionnement, etc. Cette phase, souvent plus longue que celle qui préside à la mise en ligne effective, se caractérise par de nombreuses activités de productions.

Dans ce contexte, alors que le dispositif actuel du crédit d'impôt jeu vidéo considère que la mise en ligne effective au public clôt la période de prise en charge des dépenses de production au titre du crédit d'impôt, le présent amendement propose, dans le cas spécifique des jeux en ligne, que cette période soit étendue pendant 24 mois après la mise en ligne effective du produit. Les dépenses de création engagées pendant cette période pourront ainsi être prises en compte dans le calcul du crédit d'impôt sur les dépenses de production globale.