

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

29 novembre 2013

PLFR 2013 - (N° 1547)

Commission	
Gouvernement	

Adopté

**AMENDEMENT**

N° 344

présenté par

M. Feltesse, M. Thévenoud, M. Hammadi, M. Bloche et M. Guillaume Bachelay

-----

**ARTICLE ADDITIONNEL****APRÈS L'ARTICLE 14 , insérer l'article suivant:**

I. – Le 2 du III de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts est complété par une phrase ainsi rédigée : « À l'exception de ceux comportant des séquences à caractère pornographique, les jeux vidéo spécifiquement destinés à un public d'adultes et qui sont commercialisés comme tels ouvrent droit au crédit d'impôt dès lors que leur contribution au développement et à la diversité de la création française et européenne en matière de jeux vidéo présente un niveau particulièrement significatif déterminé au moyen du barème de points mentionné au 4° du 1. ».

II. – Le I s'applique au titre des crédits d'impôt calculés au titre des exercices ouverts à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2014.

III. – Le I entre en vigueur à une date fixée par décret et au plus tard le 1<sup>er</sup> janvier 2015.

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

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

**EXPOSÉ SOMMAIRE**

Le présent article vise à renforcer la compétitivité des entreprises du secteur dans un contexte de vive concurrence mondiale, en permettant à des jeux vidéo contribuant de façon significative au développement et à la diversité de la création, même lorsqu'ils s'adressent spécifiquement à un public adulte, de bénéficier du crédit d'impôt afin de contribuer à la relocalisation de ces productions sur le territoire national.

---

A l'instar de n'importe quelle autre activité culturelle, ces jeux, qui comptent souvent parmi les plus innovants et les plus ambitieux sur le plan créatif, répondent à une demande du public du jeu vidéo qui a connu d'importantes évolutions socio-démographiques ces dernières années : loin des clichés en la matière, l'âge moyen du joueur est désormais de 35 ans, dont 30% de femmes. Les messages véhiculés par les jeux s'adressant clairement à ce public sont donc en phase avec sa maturité. La réforme proposée vise ainsi à souligner que certains de ces jeux possèdent une dimension créative, artistique et culturelle indéniable, tout en reconnaissant que les problématiques qu'ils traitent sont hors de portée de la maturité intellectuelle du public plus jeune.

Les jeux qui comporteraient des séquences à caractère pornographique demeurent exclus sans appel du système de soutien, et les dispositifs de protection de la jeunesse découlant du classement européen «PEGI 18+» (signalétique, restrictions à la distribution, etc.) ne sont évidemment pas remis en cause.

Ces jeux classés «PEGI 18+» constituent de plus un tiers des ventes «AAA» sur consoles (soit les productions les plus ambitieuses) ce qui représente un enjeu important pour l'ensemble de l'industrie française. Tout d'abord, en raison de leur forte visibilité internationale : les jeux AAA sont de véritables vitrines de l'excellence technique et artistique française. Cet aspect est d'autant plus important que les jeux vidéo ont un fort effet diffusant dans de nombreuses autres activités économiques (santé, aéronautique, éducation, tourisme, formation professionnelle etc.). Les jeux AAA représentent toujours la majeure partie des ventes du secteur. Dans une industrie où les financements proviennent de manière prépondérante du secteur lui-même, ce sont aussi les succès AAA qui permettent de financer les projets plus risqués, c'est-à-dire plus innovants ou plus créatifs, et contribuent donc de manière directe ou indirecte à la créativité de toute l'industrie. En outre, ils ont un effet fortement structurant pour la filière, dans la mesure où leur production implique la collaboration de grands et de petits studios et où elle impose les contraintes technologiques les plus fortes. Enfin, parce qu'ils requièrent des équipes de 100 à 1000 personnes, ils forment le ciment des bassins d'emplois du secteur.