

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

28 novembre 2013

PLFR 2013 - (N° 1547)

Commission	
Gouvernement	

Adopté

**AMENDEMENT**

N° 118

présenté par

Mme Péresse, Mme Duby-Muller, M. Debré, M. de Rocca Serra, M. Brochand, Mme Louwagie,  
M. Cinieri, M. Decool, M. Moreau, M. Hetzel, M. Marlin, M. Straumann et Mme Dalloz

-----

**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 Crédit d'Impôt Jeux Vidéo (CIJV) permet de soutenir la production française de jeux vidéo présentant des qualités artistiques et culturelles particulières. Il est un élément essentiel de la compétitivité des entreprises françaises de ce secteur, en favorisant la localisation de l'emploi sur le territoire, en même temps qu'il favorise la diversité culturelle de la production de jeux vidéo et la promotion de la culture française par ce vecteur innovant.

Les producteurs hexagonaux, reconnus pour leur créativité et leur capacité d'innovation, souffrent d'un déficit de compétitivité aggravé par les dispositifs fiscaux étrangers plus avantageux, notamment canadiens mais également des États-Unis et d'Asie du Sud-Est. En 15 ans, le Canada est ainsi devenu le 3<sup>ème</sup> producteur de jeux vidéo au monde. La France est passée du 4<sup>ème</sup> au 10<sup>ème</sup> rang, alors qu'elle possède des atouts indéniables : des formations initiales performantes, dont l'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN), des artistes et techniciens renommés et des entreprises reconnues internationalement.

Le marché des productions très ambitieuses (jeux dits « AAA », équivalents pour le secteur du jeu vidéo des « blockbusters » dans le secteur du cinéma) vise en grande partie un public adulte et aborde des problématiques complexes, ce qui leur vaut souvent une classification « PEGI 18+ » (système européen de classification). Cette classification européenne est notoirement plus restrictive que celle appliquée par d'autres organismes pour d'autres médias.

En continuant à exclure du champs de son dispositif de soutien plus de 50 % de ces jeux « AAA », la France s'impose un handicap sur un marché où elle a déjà du retard à rattraper. Il s'agit pour les studios français actifs sur ce segment (Quantic Dream, Ubisoft, Don't Nod, notamment) de pouvoir renforcer leur capacité à proposer des jeux vidéo de grande qualité artistique et technologique, vecteurs à l'international du savoir-faire français en la matière, à un moment charnière puisque cette industrie amorce un nouveau cycle nécessitant d'importants investissements créatifs et technologiques.

Le présent article vise ainsi 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 visent spécifiquement un public adulte, de bénéficier du crédit d'impôt afin de contribuer à la relocalisation de ces productions sur le territoire national. 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 18+ (signalétique, restrictions à la distribution, etc.) ne sont évidemment pas remis en cause.