

ASSEMBLÉE NATIONALE

29 novembre 2013

PLFR 2013 - (N° 1547)

Commission	
Gouvernement	

Retiré

AMENDEMENT

N° 347

présenté par

M. Martin-Lalande, M. Aubert, M. Breton, M. Tardy, M. Suguenot, Mme de La Raudière,
M. Riester et Mme Kosciusko-Morizet

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

- I. – Au 3° du 1 du IV de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts, les mots : « à la » sont remplacés par les mots : « ou indirectement à l'activité de ».
- II. – Le I s'applique au titre des crédits d'impôt calculés au titre des exercices ouverts à compter du 1^{er} janvier 2014.
- III. – Le I entre en vigueur à une date fixée par décret et au plus tard le 1^{er} janvier 2015.
- IV. – Le I n'est applicable qu'aux sommes venant en déduction de l'impôt dû.
- V. – La perte de recettes pour l'État est compensée à due concurrence par l'instauration 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 Vidéos (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.

Mais le dispositif français du CIJV ne peut continuer de jouer son rôle – renforcer la compétitivité des entreprises du secteur, attirer des investissements et donc de l'emploi sur le territoire – qu'à une

condition : qu'il reste adapté aux évolutions économiques du secteur du jeu vidéo et au renforcement des mécanismes d'incitation fiscale qui existent à l'étranger.

Ce secteur d'excellence de l'économie française est aujourd'hui confronté à un double défi. En premier lieu, la France fait face à un contexte de très forte compétition internationale, en particulier avec le continent nord-américain. Le Canada et singulièrement le Québec attirent nombre d'entreprises et de talents grâce notamment à des avantages fiscaux conséquents. Par ailleurs, la création, les usages, les technologies et les modèles économiques de cette industrie culturelle sont en pleine mutation du fait de la diversification des plateformes, nécessitant notamment de consolider la structure financière des nouveaux acteurs ayant investi le segment des jeux pour internet, les appareils mobiles (téléphones, tablettes) et les réseaux sociaux.

La France a, ces dernières années, perdu des places dans la compétition mondiale. 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. En 15 ans, le Canada est ainsi devenu le 3^e producteur de jeux vidéo au monde alors que la France est passée du 5^e au 7^e rang, alors qu'elle possède des atouts indéniables : des formations initiales performantes, des artistes et techniciens renommés et des entreprises reconnues internationalement.

Les dépenses salariales incluses dans l'assiette des dépenses éligibles au crédit d'impôt ne prennent pas en compte les dépenses de personnels indirectement affectées à la création du jeu vidéo. Pourtant, certaines fonctions et compétences appelées à concourir à la production sont indissociables du processus de création. Cette restriction conduit à limiter très significativement le périmètre des dépenses éligibles, au détriment de la compétitivité du territoire français et donc de l'emploi. En effet, ces postes de dépense, qui constituent une part significative des coûts de production, notamment dans les projets d'envergure, sont généralement éligibles aux mécanismes d'incitation fiscale étrangers.

Le présent article vise donc à permettre la prise en compte de ces autres salaires qui contribuent indirectement à la création, à l'instar de ce qui est prévu dans les autres crédits d'impôt liés à la production en matière culturelle, et à renforcer la compétitivité des entreprises du secteur dans un contexte de vive concurrence mondiale.