

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

29 novembre 2013

PLFR 2013 - (N° 1547)

Commission	
Gouvernement	

Adopté

**AMENDEMENT**

N° 349

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. – À la fin du 1° du 1 du III de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts, le montant : « 150 000 € » est remplacé par le montant : « 100 000 € ».
- 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 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<sup>e</sup> producteur de jeux vidéo au monde alors que la France est passée du 5<sup>e</sup> au 7<sup>e</sup> rang, alors qu'elle possède des atouts indéniables : des formations initiales performantes, des artistes et techniciens renommés et des entreprises reconnues internationalement.

Le présent article vise à abaisser le seuil d'éligibilité exprimé en coût de développement du projet à 100 000 €, contre 150 000 € aujourd'hui. En effet, ce seuil n'est plus adapté à l'économie du secteur, et notamment à l'émergence des nouveaux marchés du jeu mobile et du jeu indépendant, dont les coûts de production sont plus faibles, et qui constituent le segment le plus dynamique du secteur du jeu vidéo. En outre, la production de ce type de jeux est aujourd'hui le point d'entrée pour les nouvelles entreprises du secteur, compte tenu de la raréfaction des jeux à budget moyen et de la forte croissance des budgets de productions très ambitieuses (jeux dits « AAA », équivalents pour le secteur du jeu vidéo des « blockbusters » dans le secteur du cinéma).

La France a très bien pris le virage des jeux mobiles, indépendants et sociaux : ce segment de marché représente un chiffre d'affaires estimé à 13,2 Mds€ en 2013 dans le monde, avec une croissance de 40% (le marché global du jeu vidéo, lui, a crû de 18%). D'après le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), 66% des studios produisent des jeux mobiles, essentiellement des TPE. Il est donc essentiel de favoriser la compétitivité des entreprises qui oeuvrent à l'essor de ces jeux, afin de les stabiliser et de favoriser leur croissance.