

ASSEMBLÉE NATIONALE

22 novembre 2013

PLFR 2013 - (N° 1547)

Retiré

AMENDEMENT

N° CF104

présenté par

Mme Péresse, M. de Rocca Serra 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 comme suit :

« A 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 1er janvier 2014.

III. - Le I entre en vigueur à une date fixée par décret et au plus tard le 1er janvier 2015.

IV. - La disposition mentionnée au 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 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.

Conçu lorsque l'âge moyen des joueurs était de 17 ans, le CIJV est un dispositif clé pour la compétitivité de ce secteur d'excellence et doit aujourd'hui être réformé pour conserver sa pertinence. Le marché du jeu vidéo a en effet considérablement évolué ces dix dernières années : l'âge moyen du joueur est de 35 ans, dont 30% de femmes, et le public adulte (18-60 ans) génère désormais 70% du chiffre d'affaires des ventes en magasins.

Dès lors, l'exclusion du CIJV des jeux destinés spécifiquement à ce public menace la compétitivité et l'équilibre financier de ce secteur qui fait face à une importante concurrence internationale. Cette réforme ne remet nullement en cause la classification européenne de jeux vidéo « PEGI », notoirement plus restrictive que celles appliquées par d'autres organismes pour d'autres médias. En continuant à exclure du champ de son dispositif de soutien 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 marché des productions très ambitieuses (jeux dits « AAA », équivalents pour le secteur du jeu vidéo des « blockbusters » dans le secteur du cinéma) est majoritairement composé de jeux labellisés « 18+ ». Ces jeux constituent le tiers des ventes sur consoles de salon dans le monde. Elles représentent donc un enjeu économique fort pour notre territoire. Ces jeux, dont les budgets de production sont largement supérieurs à 10 M€, se vendent à plus de 5 millions de copies chacun et génèrent des recettes de plus de 500 M€ par projet. Ils ont un effet particulièrement structurant sur le secteur du jeu vidéo, en termes de financement, puisque leurs recettes permettent de financer des projets plus risqués ; de filière, puisqu'ils impliquent souvent une collaboration entre grands et petits studios ; et d'emplois, puisqu'ils requièrent des équipes de 100 à 1000 personnes.

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.