

ASSEMBLÉE NATIONALE

23 novembre 2013

PLFR 2013 - (N° 1547)

Retiré

AMENDEMENT

N° CF127

présenté par

M. Thévenoud, M. Muet 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 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 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. – 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 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.

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. De nombreux pays d'Amérique du Nord et d'Asie du Sud-Est, tels que Singapour, 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.

Dans ce contexte, les actions engagées par la France, et notamment le crédit d'impôt jeu vidéo, ont permis d'endiguer les pertes d'emplois dans l'industrie, après une crise sévère au début des années 2000, pendant laquelle la France a perdu plus de 5000 emplois et est passée du 5^e au 7^e rang mondial. L'enjeu est maintenant de capter, sur le territoire français, une partie de la croissance mondiale du secteur (de 18% en 2013). Or, le jeu vidéo hexagonal bénéficie déjà de nombreux atouts : une créativité et une capacité d'innovation reconnues internationalement, des formations initiales performantes, des artistes et des techniciens réputés et des entreprises dynamiques dotées d'une forte visibilité internationale. En fait, l'industrie française souffre principalement d'un déficit de compétitivité face à des pratiques fiscales étrangères agressives.

Le marché des productions très ambitieuses (jeux dits « AAA » équivalents pour le secteur du jeu vidéo des blockbusters dans le secteur du cinéma) 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.

Parmi ces jeux AAA, ceux qui visent un public d'adultes et abordent des problématiques complexes, qui leur valent souvent une classification « PEGI 18+ » (système européen de classification), constituent un tiers des ventes AAA sur consoles. 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.

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. 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.