

ASSEMBLÉE NATIONALE

16 décembre 2013

PLFR 2013 - (N° 1640)

Commission	
Gouvernement	

Retiré

AMENDEMENT

N° 64

présenté par

M. Feltesse, M. Thévenoud, M. Bloche, M. Hammadi, M. Muet et M. Guillaume Bachelay

ARTICLE 14

I. – À l’alinéa 4, supprimer les mots :

« , pour les jeux dont le coût de développement est supérieur à dix millions d’euros, ».

II. – Compléter cet article par l’alinéa suivant :

« IV. – 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

Cet amendement vise à supprimer le seuil de 10 millions d’euros qui limiterait aux seuls jeux vidéo dits «AAA» (équivalent dans le cinéma des «blockbusters») dont les budgets de développement sont très élevés, le bénéfice de l’allongement de la durée de prise en compte des dépenses éligibles au crédit d’impôt pour la création de jeux vidéo (CIJV) de 36 à 72 mois glissants instauré dans ce projet de loi de finances rectificative pour 2013.

L’allongement de la durée de prise en compte des dépenses éligibles répond bien à l’évolution des délais de développement des jeux vidéo pour lesquels les techniques utilisées sont en constant progrès et les modes de distribution des jeux sur les plateformes dématérialisées.

Mais l’industrie française du jeu vidéo est essentiellement composée de PME dont la compétitivité est mise à mal depuis quelques années malgré un savoir-faire et une créativité reconnue dans le monde entier (80% de la production française est exportée). D’une part, les productions dématérialisées engagent déjà les équipes de production dans des durée supérieures à 3 ans pour des budgets inférieurs au seuil énoncé. D’autre part, les sociétés françaises vont accéder progressivement à la nouvelle génération de consoles et proposer des productions dont la durée de

développement dépassera les 3 ans de production mais dans des budgets inférieurs à ceux des très grosses productions.

En termes de création d'emplois et de gain de compétitivité, l'efficacité du CIJV depuis sa création en 2008 n'est plus à démontrer mais sa réforme est devenue nécessaire face aux évolutions rapides du secteur.

Le secteur des jeux vidéo, première industrie culturelle et numérique en France et dans le monde, compte sur le territoire national 5 000 emplois directs à forte valeur ajoutée (contre près de 11 000 il y a quelques années) et 18 000 emplois induits pour un chiffre d'affaire direct annuel de 3 milliards d'euros et de plus de 5 milliards en considérant les impacts indirects.