

ASSEMBLÉE NATIONALE

16 janvier 2016

RÉPUBLIQUE NUMÉRIQUE - (N° 3399)

Commission	
Gouvernement	

Retiré

AMENDEMENT

N ° 846

présenté par

Mme Berger et Mme Rabault

ARTICLE 42

Compléter cet article par les trois alinéas suivants :

« IV. – Le Gouvernement remet au Parlement, avant le 15 septembre 2016, un rapport ayant pour objet l'impact budgétaire, économique et financier des activités de compétition de jeux vidéo et les prélèvements obligatoires sociaux et fiscaux applicables.

« Il expose notamment les problématiques de territorialité de l'impôt et des éléments de comparaisons avec les principaux systèmes fiscaux et sociaux des pays industrialisés, en particulier les États-Unis et la Corée du Sud.

« Le rapport expose également les risques d'évasion fiscale concernant ces activités, et les moyens pour pallier ces difficultés. »

EXPOSÉ SOMMAIRE

La montée en charge économique des compétitions de jeux vidéo est à considérer et à accompagner.

Reste que ces activités émergentes doivent impérativement elles aussi contribuer à la solidarité nationale. Quels que soient ses acteurs, qu'il s'agisse des compétiteurs, des organisateurs comme sponsors.

Ces compétitions et ses participants ne peuvent être assimilés juridiquement aux compétitions sportives et à des sportifs. Au même titre que les joueurs de poker, les gains des participants aux manifestations de jeux vidéo s'assimilent à des bénéfices non commerciaux.

Le présent amendement demande au gouvernement de bien faire la lumière sur la question des prélèvements obligatoires qui trouvent à s'appliquer en la matière, et de donner des éléments de comparaison avec d'autres pays, notamment la Corée du sud, très à la pointe sur ce segment.