

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

7 novembre 2016

PLF 2017 - (N° 4061)

Rejeté

**AMENDEMENT**

N° II-CF405

présenté par

M. Beffara, M. Le Roux et M. Hammadi

-----

**ARTICLE ADDITIONNEL****APRÈS L'ARTICLE 46, insérer l'article suivant:**

I. – À la seconde phrase du 5° du 1 du IV de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts, les mots : « d'un million » sont remplacés par les mots : « de deux millions ».

II. – Les dispositions du I s'appliquent aux crédits d'impôt calculés au titre des exercices ouverts à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2017.

III. – Le I entre en vigueur à une date, fixée par un décret, qui ne peut être postérieure de plus de six mois à la date de réception par le Gouvernement de la réponse de la Commission européenne permettant de considérer le dispositif législatif lui ayant été notifié comme conforme au droit de l'Union européenne en matière d'aides d'État.

IV. – Les dispositions mentionnées aux I et II 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**

Cet amendement prévoit de rehausser le montant des dépenses de sous-traitance européenne du Crédit d'impôt jeux vidéo de 1 à 2 M€, afin que ce poste de dépense puisse demeurer cohérent avec l'augmentation du taux et du plafond proposé dans l'amendement précédent.

Deuxième industrie culturelle après le livre en France, ce secteur est en forte croissance (+ 6 % en 2015), représente 2,8 milliard d'euros de chiffre d'affaires et plus de 5 000 emplois, 10 000 si l'on considère la création numérique au sens large.

Ce secteur qui compte des emplois hautements qualifiés, issus des grandes écoles françaises, fait face à une forte concurrence internationale.

Le renforcement de la compétitivité du crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo apparaît donc nécessaire afin préserver le dynamisme de ce secteur porteur de croissance et d'emploi. Ce secteur se situe à un moment stratégique où l'Europe, et la France particulièrement au regard de ses performances, ont la possibilité d'appuyer leur leadership dans le domaine de la production de jeux vidéo, grâce à l'émergence de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée.

L'adoption de cet amendement permettrait de soutenir une industrie en plein développement et porteuses d'emplois à forte valeur ajoutée.

L'évaluation du dispositif réalisée en 2010 par le CNC démontre que les retombées fiscales nettes du CIJV pour l'État sont positives, malgré le faible montant des crédits d'impôt effectivement distribués. Cette analyse a été confortée par l'étude comparative menée par Ernst and Young pour le CNC en octobre 2014 : pour chaque euro de CIJV, c'est a minima 1,8 euros de recettes fiscales supplémentaires générées au profit du budget de l'État.