

ASSEMBLÉE NATIONALE

2 octobre 2020

PLF POUR 2021 - (N° 3360)

Rejeté

AMENDEMENT

N° I-CF1041

présenté par

M. Masségli, M. Fiévet, Mme Hennion, Mme Leguille-Balloy, Mme Zitouni, Mme Mauborgne,
M. Michels, Mme Gipson, M. Haury, M. Buchou, Mme Vanceunebrock, Mme Provendier,
M. Batut, Mme Bergé et Mme Le Meur

ARTICLE ADDITIONNEL**APRÈS L'ARTICLE 9, insérer l'article suivant:**

I. – Au J de l'article 278-0 *bis* du code général des impôts, après le mot : « sportives » sont insérés les mots : « ou de compétitions de jeux vidéo telles que définies à l'article L. 321-8 du code de la sécurité intérieure »

II. – Le présent article est applicable aux prestations de service dont le fait générateur intervient à compter du 1^{er} janvier 2021.

III. – La perte de recettes pour l'État est compensée à due concurrence par la création d'une taxe additionnelle aux droits mentionnés aux articles 575 et 575 A du code général des impôts.

EXPOSÉ SOMMAIRE

Cet amendement vise à aligner le taux de TVA des billets d'entrée des spectateurs de compétitions de jeux vidéo (esport) sur celui des autres spectacles (concerts, théâtre, etc.), des salles de cinéma et des compétitions sportives.

Pour les billets d'entrée de ces événements, le taux de TVA applicable est de 5,5 %. Actuellement, c'est le taux de TVA normal (20 %) qui est appliqué pour les compétitions de jeux vidéo.

Cette mesure est l'une des recommandations issues :

- Du rapport sur la pratique compétitive du jeu vidéo, présenté en 2016 par le sénateur Jérôme Durain et le député Rudy Salles ;
- Du rapport du groupe de travail sur l'esport de la Commission des Affaires économiques de l'Assemblée nationale, présenté en 2019 ;
- La stratégie nationale du Gouvernement pour faire de la France un leader de l'esport à horizon 2025, présentée en 2019 par M. Cédric O, secrétaire d'État chargé du Numérique,

Mme Roxana Maracineanu, ministre des Sports, et Mme Sophie Cluzel, secrétaire d'État chargée des Personnes handicapées.

Les objectifs de cette mesure sont les suivants :

- Appuyer le développement d'un secteur économique en forte croissance en France comme à l'international ;
- Traiter de manière équitable des secteurs d'activités proches (compétitions sportives, spectacles de divertissement, compétitions de jeux vidéo) ;
- Renforcer l'attractivité du territoire vis-à-vis des organisateurs de grandes manifestations sportives internationales ;
- Permettre à un public moins favorisé d'assister à ces événements.