

ASSEMBLÉE NATIONALE

29 novembre 2013

PLFR 2013 - (N° 1547)

Commission	
Gouvernement	

Adopté

AMENDEMENT

N° 342

présenté par

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

ARTICLE ADDITIONNEL**APRÈS L'ARTICLE 14 , insérer l'article suivant:**

I. – À la fin du 1° du 1 du III de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts, le montant : « 150 000 € » est remplacé par le montant : « 100 000 € ».

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. – Le I n'est applicable 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 présent article vise à abaisser le seuil d'éligibilité exprimé en coût de développement du projet à 100 000 €, contre 150 000 € aujourd'hui. En effet, ce seuil n'est plus adapté à l'économie du secteur, et notamment à l'émergence des nouveaux marchés du jeu mobile et du jeu indépendant, dont les coûts de production sont plus faibles, et qui constituent le segment le plus dynamique du secteur du jeu vidéo. En outre, la production de ce type de jeux est aujourd'hui le point d'entrée pour les nouvelles entreprises du secteur, compte tenu de la raréfaction des jeux à budget moyen et de la forte croissance des budgets de productions très ambitieuses (jeux dits «AAA», équivalents pour le secteur du jeu vidéo des «blockbusters» dans le secteur du cinéma).

La France a très bien pris le virage des jeux mobiles, indépendants et sociaux : ce segment de marché représente un chiffre d'affaires estimé à 13,2 Mds€ en 2013 dans le monde, avec une croissance de 40% (le marché global du jeu vidéo, lui, a crû de 18%). D'après le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), 66% des studios produisent des jeux mobiles, essentiellement des TPE. Il est donc essentiel de favoriser la compétitivité des entreprises qui œuvrent à l'essor de ces jeux, afin de les stabiliser et de favoriser leur croissance.