

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

29 novembre 2013

PLFR 2013 - (N° 1547)

Commission	
Gouvernement	

Retiré

**AMENDEMENT**

N° 343

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. – Au 3° du 1 du IV de l'article 220 *terdecies* du code général des impôts, après le mot : « création » sont insérés les mots : « et aux dépenses salariales directes et indirectes qui s'y rapportent, ».
- II. – Le I s'applique au titre des crédits d'impôt calculés au titre des exercices ouverts à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2014.
- III. – Le I entre en vigueur à une date fixée par décret et au plus tard le 1<sup>er</sup> janvier 2015.
- IV. – Les dispositions du I 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**

Les dépenses salariales incluses dans l'assiette des dépenses éligibles au crédit d'impôt ne prennent pas en compte les dépenses de personnels indirectement affectées à la création du jeu vidéo. Pourtant, certaines fonctions et compétences appelées à concourir à la production sont indissociables du processus de création. Cette restriction conduit à limiter très significativement le périmètre des dépenses éligibles, au détriment de la compétitivité du territoire français et donc de l'emploi. En effet, ces postes de dépense, qui constituent une part significative des coûts de production, notamment dans les projets d'envergure, sont généralement éligibles aux mécanismes d'incitation fiscale étrangers.

Le présent article vise donc à permettre la prise en compte de ces autres salaires qui contribuent indirectement à la création, à l'instar de ce qui est prévu dans les autres crédits d'impôt liés à la production en matière culturelle, et à renforcer la compétitivité des entreprises du secteur dans un contexte de vive concurrence mondiale.