

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

3 novembre 2016

PLF 2017 - (N° 4061)

Commission	
Gouvernement	

Adopté

**AMENDEMENT**

N ° II-346

présenté par

M. Beffara, M. Le Roux, M. Hammadi, M. Bréhier, M. Bloche, M. Premat, M. Pouzol,  
Mme Lepetit, Mme Martinel, M. Demarthe, Mme Langlade, M. Rogemont, M. William Dumas et  
M. Belot

-----

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

I. – Le code général des impôts est ainsi modifié :

1° L'article 220 *terdecies* est ainsi modifié :

a) Au premier alinéa du 1 du IV, le taux : « 20 % » est remplacé par le taux : « 30 % » ;

b) Au VI, le montant : « trois millions d'euros » est remplacé par le montant : « six millions d'euros ».

II. – Le I s'applique 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 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

Le présent amendement a pour objet de renforcer la compétitivité du crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo, industrie qui tient aujourd'hui une place essentielle dans le paysage culturel français. 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 hautement qualifiés, issus des grandes écoles françaises, fait face à une forte concurrence internationale.

En effet, il apparaît que le crédit d'impôt jeux vidéo, n'est plus aujourd'hui compétitif au regard des autres pays producteurs, qu'ils soient dotés ou non de dispositifs de soutiens (coûts de production de +20 à 30 % par rapport aux USA et au Canada, +25 % par rapport au Royaume-Uni).

Le dispositif français comporte ainsi deux insuffisances :

– le taux actuel (20 %) ne constitue pas une incitation suffisante pour les acteurs nationaux et internationaux souhaitant créer de nouveaux sites de production et conduit les acteurs les plus fragiles de la filière à recourir à la sous-traitance dans des territoires à bas coûts (Chine, Canada, Singapour, Malaisie...). Contrairement au Royaume-Uni, il est inférieur au taux du crédit d'impôt cinéma (30 % depuis 2016) ;

– le plafonnement à 3 millions d'euros de CIJV par société par an est également une barrière importante à l'investissement dans des productions françaises de taille 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.

Cet amendement prévoit donc de relever le taux du Crédit d'impôt jeux vidéo de 20 % à 30 % ainsi que de relever le montant de Crédit d'impôt par société de 3 M€ à 6 M€

L'adoption de cet amendement constituerait un signal fort de la part des pouvoirs publics afin de conserver et renforcer des industries créatives à forte valeur ajoutée sur notre territoire. Il assurerait la relocalisation des projets les plus ambitieux sur le plan artistique et financier et renforcerait la compétitivité de la filière vis à vis de la concurrence internationale.

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.