



ASSEMBLÉE NATIONALE

13ème législature

politique fiscale

Question écrite n° 42176

Texte de la question

M. Patrice Martin-Lalande interroge Mme la ministre de l'économie, de l'industrie et de l'emploi sur le bilan de la mise en oeuvre du crédit d'impôt pour les entreprises de création de jeux vidéo. Il y a trois ans, il avait déposé, défendu et fait adopter un amendement à la loi de finances rectificative pour 2006, visant à instituer un mécanisme spécifique de crédit d'impôt jeu vidéo. Dans un contexte concurrentiel mondial difficile, cet amendement avait pour objectif de soutenir la productivité des entreprises françaises de création de jeux vidéo, et de favoriser la diversité et la richesse de l'offre, en vue de préserver les emplois liés au maintien et au développement de cette création. Cet amendement ne concernait que les jeux répondant à un certain nombre de critères culturels. En sont exclus les jeux présentant des contenus pornographiques ou très violents. Parce que le jeu vidéo reste avant tout une oeuvre culturelle (scénario, contenu visuel et contenu audio), l'adoption de cet amendement s'inscrivait parfaitement dans le cadre de la politique du maintien de la diversité culturelle voulue par le Gouvernement. Après l'accord exprimé par la Commission européenne, la loi audiovisuelle du 5 mars 2007, relative à la modernisation de la diffusion audiovisuelle et à la télévision du futur, avait définitivement acté la création du crédit d'impôt jeu vidéo. Maintenant que la signature en mai 2008 des décrets d'application de la loi instituant le crédit d'impôt jeu vidéo a donné le feu vert à la mise en place complète de ce dispositif, il souhaiterait connaître les premiers résultats de cette innovation fiscale, et les enseignements qui en sont tirés pour l'avenir de cette activité en France.

Texte de la réponse

L'article 91 de la loi n° 2007-1824 du 25 décembre 2007 de finances rectificative pour 2007 a modifié le dispositif du crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo (dit « crédit d'impôt jeux vidéo ») institué par l'article 37 de la loi n° 2007-309 du 5 mars 2007 relative à la modernisation de la diffusion audiovisuelle et à la télévision du futur. La mise en oeuvre de ce régime a été autorisée par la Commission européenne le 11 décembre 2007. Ouvrent droit au bénéfice du crédit d'impôt les jeux vidéo qui contribuent au développement de la création française et européenne en matière de jeu vidéo ainsi qu'à sa diversité en se distinguant notamment par la qualité, l'originalité ou le caractère innovant du concept et le niveau des dépenses artistiques. Seuls les jeux vidéo agréés par le directeur général du Centre national de la cinématographie (CNC), après avis d'un comité d'experts, sont éligibles au dispositif. Le crédit d'impôt est égal à 20 % du montant total des dépenses éligibles engagées par l'entreprise pour le jeu vidéo agréé. Il est plafonné à 3 millions d'euros par exercice et par entreprise. Les entreprises qui souhaitent bénéficier du crédit d'impôt doivent d'abord faire une demande d'agrément provisoire auprès du CNC. Cet agrément provisoire atteste que le jeu vidéo dont la création est envisagée devrait satisfaire aux conditions d'éligibilité au crédit d'impôt. Seules les dépenses engagées à compter de la réception par le CNC de la demande d'agrément provisoire sont éligibles au crédit d'impôt. Après l'achèvement du jeu, le CNC délivre un agrément définitif si le jeu vidéo satisfait effectivement aux conditions d'éligibilité au crédit d'impôt. S'agissant plus particulièrement de l'année 2008, le dispositif est entré en vigueur le 31 mai 2008 suite à la publication des décrets d'application. Toutefois, afin que les dépenses de création puissent être prises en compte dès le 1er janvier 2008, une mesure rétroactive a été instituée pour les jeux

vidéo dont la demande d'agrément provisoire a été déposée avant le 1er août 2008. Le CNC a publié un premier bilan du dispositif à la suite des trois premières réunions du comité d'experts. Ainsi, 37 % des dossiers reçus ont fait l'objet d'un agrément provisoire pour un montant de 170 millions d'euros de coûts de développement et 7 % des dossiers ont été jugés non recevables au regard des critères de sélection prévus par les textes. Les dossiers, présentés par environ cinquante sociétés de développement, portent sur des jeux vidéo destinés à être commercialisés sur des supports variés pour diverses marques de consoles ou en ligne. 60 % des demandes portent sur des jeux dont le budget de production n'excède pas 500 000 euros tandis que les jeux dont le budget est supérieur à 10 millions d'euros ne représentent que 4 % du total des demandes d'agrément. Enfin, les dépenses de création sont annoncées par les entreprises comme étant réalisées à 90 % sur le territoire français et à 4 % en Europe (hors France). Ce rapport est disponible sur le site internet du CNC.

Données clés

Auteur : [M. Patrice Martin-Lalande](#)

Circonscription : Loir-et-Cher (2^e circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 42176

Rubrique : Impôts et taxes

Ministère interrogé : Économie, industrie et emploi

Ministère attributaire : Économie, industrie et emploi

Date(s) clé(s)

Question publiée le : 17 février 2009, page 1471

Réponse publiée le : 23 juin 2009, page 6156