

La Commission européenne donne son accord au crédit d'impôt pour les jeux vidéo

Description

Vote par l'Assemblée nationale française dans le cadre de l'examen du projet de loi sur la télévision du futur adopté le 5 mars 2007, le crédit d'impôt pour le jeu vidéo restait conditionné, pour sa mise en application, à l'accord préalable de la direction générale de la concurrence de la Commission européenne. Le principe du crédit d'impôt pour le jeu vidéo a finalement reçu l'aval de Bruxelles le 12 décembre 2007, mais le dispositif est limité aux seuls projets à dimension culturelle afin de ne pas être assimilé à un dispositif de politique industrielle. Un nouveau test de sélection, qui détermine si un jeu vidéo peut bénéficier du crédit d'impôt, a donc été mis en place avec un système de points.

Pour bénéficier du crédit d'impôt, un jeu vidéo ne doit pas inclure de séquences à caractère pornographique ou de très grande violence. Son coût de développement doit être supérieur à 150 000 euros et le jeu doit être réalisé principalement par des auteurs et collaborateurs de créations européennes. Une fois ce test d'éligibilité passé, reste à franchir une série de barrières de sélection en obtenant au minimum 14 points. En ce qui concerne la valorisation culturelle du patrimoine européen, les adaptations des œuvres du patrimoine historique, artistique et scientifique européen rapportent un maximum de 4 points. Deux points sont octroyés si le jeu s'inspire d'un film, d'une œuvre audiovisuelle, d'une bande dessinée ou d'un livre, ou encore si le jeu est une création originale. Parmi les critères culturels propres au jeu vidéo, sont retenus pour trois points le recours à la narration ou pour deux points une part de dépenses artistiques dans le budget du jeu supérieure à 50 %. Enfin, des critères économiques liés à la nationalité des collaborateurs et la localisation des dépenses peuvent rapporter jusqu'à 5 points, les critères liés à l'innovation éditoriale et technologique ne valant que pour 3 points. Au total, le crédit d'impôt permettra de déduire un maximum de 20 % des coûts de production d'un jeu pour un total de 3 millions d'euros par entreprise et par an.

Derrière ce système complexe de points, l'aval de la Commission européenne permet d'octroyer au jeu vidéo français une véritable attractivité économique face à des pays comme le Canada, qui attirent depuis dix ans les créateurs par des mesures fiscales très avantageuses. Ainsi, le français Ubisoft emploie 1 800 créatifs dans ses deux studios canadiens et a d'ores et déjà lancé un troisième plan d'investissement de 324 millions d'euros au Canada, où ses effectifs devraient atteindre quelque 3 000 employés à l'horizon 2013. Pour prendre la mesure des aides apportées par le Canada à l'industrie du jeu vidéo, Ubisoft, qui installe actuellement à Montréal un studio de création de contenus numériques pour le cinéma, baptisé Ubisoft Arts numériques, a bénéficié de 19 millions de dollars canadiens de crédit d'impôt, d'aides à la formation et d'une prise en charge d'une partie des salaires du nouveau

studio a? hauteur de 5 millions d'euros, a? quoi s'ajoute un pre?t directement octroye? par Ottawa de 8 millions de dollars canadiens pour l'achat des e?quipements.

Sources :

- « La convergence jeu vide?o–cine?ma est en marche », Anne Pe?louas depuis Montre?al, *Le Monde*, 15 novembre 2007
- « Jeux vide?o : feu vert au cre?dit d'impo?t », Sandrine Cassini, *La Tribune*, 13 de?cembre 2007.
- « Bruxelles approuve le cre?dit d'impo?t pour les jeux vide?o », G.P., *Les Echos*, 13 de?cembre 2007.

Categorie

1. Droit
2. Un trimestre en Europe

date créée

21 décembre 2007

Auteur

alexandrejoux