



MICHEL SAPIN

EMMANUEL MACRON

FLEUR PELLERIN

AXELLE LEMAIRE

MINISTRE DES FINANCES
ET DES COMPTES PUBLICS

MINISTRE DE
L'ECONOMIE,
DE L'INDUSTRIE ET DU
NUMERIQUE

MINISTRE DE LA CULTURE
ET DE LA
COMMUNICATION

SECRETAIRE D'ETAT
CHARGEE DU NUMERIQUE,
AUPRES DU MINISTRE DE
L'ECONOMIE,
DE L'INDUSTRIE ET DU
NUMERIQUE

Communiqué de presse

Communiqué de presse

Paris, le 17 décembre 2014
N° 134-286

Michel SAPIN, Emmanuel MACRON, Fleur PELLERIN et Axelle LEMAIRE se félicitent de la validation par la Commission européenne de la réforme du crédit d'impôt jeu vidéo

Michel SAPIN, ministre des Finances et des Comptes Publics, Emmanuel MACRON, ministre de l'Economie, de l'Industrie et du Numérique, Fleur PELLERIN, ministre de la Culture et de la Communication, et Axelle LEMAIRE, secrétaire d'Etat au Numérique, se félicitent de la validation le 11 décembre 2014, par la Commission européenne, de la réforme du crédit d'impôt jeu vidéo, issue des travaux du groupe interministériel sur le jeu vidéo et votée en décembre 2013 par le Parlement.

Le dispositif entend soutenir les projets les plus innovants et les plus créatifs. Il contribuera à l'implantation en France de projets ambitieux et pourvoyeurs d'emplois hautement qualifiés, ainsi qu'au rayonnement international de l'excellence artistique et technologique française. Il permettra ainsi à l'industrie française du jeu vidéo de renforcer sa position concurrentielle sur un secteur culturel majeur, dynamique et de plus en plus populaire. Pour mémoire, le secteur du jeu vidéo représente un chiffre d'affaires de 2,7 Mds € en France en 2013 ; c'est l'un des loisirs culturels préférés des Français (plus d'un Français sur deux jouent aux jeux vidéo en 2013).

La réforme du crédit d'impôt jeu vidéo vise à adapter le dispositif fiscal aux évolutions du secteur et à améliorer sa compétitivité en ciblant les segments les plus dynamiques et structurants. Quatre mesures ont ainsi été ciblées : (1) abaissement du seuil d'éligibilité à 100 000 euros ; (2) élargissement des dépenses éligibles aux fonctions support de la production ; (3) allongement des délais maximaux d'agrément définitif des jeux les plus ambitieux ; (4) éligibilité de certains jeux à caractère culturel destinés à un public adulte et commercialisés comme tels (ou « PEGI18 » selon le système de classification européen).

Cette réforme constitue la première mesure majeure issue des travaux du groupe de travail interministériel « jeu vidéo ». Lancé en avril 2013 par la ministre déléguée en charge des Petites et moyennes entreprises, de l'Innovation et de l'Economie numérique, et la ministre de la Culture et de la Communication, ce groupe vise à mieux accompagner la filière française du jeu vidéo dans les profondes mutations qu'elle connaît, dans un contexte de concurrence fiscale intense de la part

d'Etats extra-européens. Il rassemble les deux ministères, notamment avec la Direction Générale des Entreprises, la Direction Générale des Media et des Industries Culturelles et le centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), et les principaux représentants du secteur du jeu vidéo.

Les prochaines actions du groupe porteront notamment sur la consolidation financière des entreprises.

Pour Michel SAPIN, «le développement de ces entreprises, qui font vivre la créativité et les qualités techniques françaises est essentiel. Voilà un exemple concret de notre action : faciliter l'essor de ce secteur au service de la croissance et de l'emploi.»

Pour Emmanuel MACRON, « le secteur du jeu vidéo permet à beaucoup des atouts de notre pays de s'exprimer – des atouts techniques, car nos développeurs et nos programmeurs sont parmi les meilleurs du monde ; et des atouts artistiques, car la créativité des talents français est sans limite. C'est donc évidemment un secteur d'avenir qu'il nous faut soutenir et développer plus encore ».

Pour Fleur PELLERIN, «nous possédons les artistes les plus créatifs et les entreprises les plus dynamiques du monde dans le domaine du jeu vidéo: soyons-en fiers. Le jeu vidéo est porteur d'opportunités extraordinaires dans la culture; il faut lui donner la place qu'il mérite au sein de la culture française».

Pour Axelle LEMAIRE, «Avec ce nouveau dispositif, la France peut se positionner parmi les pays les plus attractifs et les plus compétitifs dans la filière des jeux vidéo au niveau international. Il s'agit d'un atout supplémentaire décisif, qui reflète la volonté forte du gouvernement de soutenir cette industrie créative et de faire de la France une destination de choix pour la production dans le jeu vidéo ».

Contacts presse :

Cabinet de Michel SAPIN	Tel : 01 53 18 41 13 – sec.mfcp-presse@cabinets.finances.gouv.fr
Cabinet d'Emmanuel MACRON	Tel : 01 53 18 45 13 - sec.mein-presse@cabinets.finances.gouv.fr
Ministère de la Culture et de la Communication	Tel : 01 40 15 80 20/80 11/82 05/83 90/38 80 - service-presse@culture.gouv.fr
Cabinet d'Axelle LEMAIRE	Tel : 01 53 18 44 50 - sec.senum-presse@cabinets.finances.gouv.fr
