



Bruxelles, 11.12.2014  
C(2014) 9785 final

VERSION PUBLIQUE

Ce document est publié uniquement pour information.

**Objet: Aide d'Etat n° SA.39299 (2014/N) - France**  
**Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo - modifications**

Monsieur le Ministre,

**1. PROCEDURE**

- (1) Le 5 août 2014, les autorités françaises ont notifié à la Commission leur intention d'apporter certaines modifications au régime de crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo. Des informations complémentaires ont été transmises par courrier du 27 octobre 2014.
- (2) Le crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo a été autorisé initialement par la décision de la Commission du 11 décembre 2007 dans le cas aide d'Etat C47/2006<sup>1</sup> ("décision de 2007"). Par sa décision du 25 avril 2012 dans le cas SA.33943<sup>2</sup> ("décision de 2012"), la Commission a approuvé une prolongation du régime jusqu'au 31 décembre 2017.
- (3) Les autorités françaises ont confirmé qu'aucune aide ne sera octroyée avant l'approbation des modifications par la Commission.

---

<sup>1</sup> [http://ec.europa.eu/competition/state\\_aid/cases/217621/217621\\_774439\\_31\\_1.pdf](http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/217621/217621_774439_31_1.pdf)

<sup>2</sup> [http://ec.europa.eu/competition/state\\_aid/cases/242750/242750\\_1342459\\_46\\_1.pdf](http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/242750/242750_1342459_46_1.pdf).

Son Excellence Monsieur Laurent FABIUS  
Ministre des Affaires étrangères  
37, Quai d'Orsay  
F - 75351 – PARIS

## 2. DESCRIPTION DE LA MESURE

- (4) L'objectif du régime est de soutenir la création de jeux vidéo ayant une dimension culturelle.
- (5) Les autorités françaises ont notifié les modifications suivantes:
- a) L'abaissement du seuil d'éligibilité du coût de développement des productions de 150.000 euros à 100.000 euros;
  - b) La prise en compte dans l'assiette des dépenses éligibles des dépenses salariales des personnels techniques et administratifs;
  - c) L'éligibilité de certains jeux qualifiés comme jeux destinés à un public adulte, qui contribuent de façon significative au développement et à la diversité de la création.
- (6) Les autorités françaises ont précisé que le nouveau seuil d'éligibilité est plus adapté pour répondre aux développements du secteur. L'abaissement du seuil vise à tenir compte ainsi de l'émergence des nouveaux marchés du jeu mobile<sup>3</sup> et du jeu indépendants, dont les coûts de production sont plus faibles. Les jeux réalisés par de petits studios, ayant des budgets souvent inférieurs à 150.000 euros, auront également accès au régime modifié.
- (7) Les dépenses pour le personnel administratif et techniques ne sont pas éligibles actuellement dans l'assiette du crédit d'impôt jeu vidéo, qui actuellement inclut seulement les charges de personnel *directement* liées à la création du jeu vidéo. Les autorités françaises souhaitent inclure ces dépenses dans l'assiette pour autant qu'elles concourent à la création du jeu vidéo en question. Il s'agit par exemple des dépenses pour les coordinateurs de production ou les développeurs d'outils. Les autorités françaises considèrent que de telles fonctions et compétences sont indissociables du processus de création. L'extension alignera également la mesure sur les autres mesures françaises de crédit d'impôt à finalité culturelle<sup>4</sup>. Comme pour les dépenses actuellement incluses dans l'assiette, ces dépenses doivent correspondre à des opérations effectuées en France, dans un autre Etat membre de l'Union européenne ou dans un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude et l'évasion fiscales.
- (8) La troisième modification concerne l'ouverture de l'éligibilité aux jeux vidéo s'adressant à un public adulte et contribuant de façon significative au développement et à la diversité de la création.
- (9) Dans le cadre du dispositif créé en 2007, les autorités françaises avaient exclu du régime les jeux vidéo de «très grande violence». Pour faire la distinction, les autorités françaises se sont appuyées sur le système de classification paneuropéen PEGI,<sup>5</sup> qui distingue différentes catégories d'âge sur base de la présence de violence dans les jeux. Ainsi, tous les jeux classés «18+» sur la base du système PEGI ont été jusqu'à présent exclus du bénéfice du crédit d'impôt.

---

<sup>3</sup> Selon les autorités françaises, le jeu dématérialisé représente plus de la moitié du marché du jeu vidéo en France.

<sup>4</sup> Crédit d'impôt international et crédit d'impôt cinéma et audiovisuel.

<sup>5</sup> Lancé en 2003 par l'ISFE, PEGI (Pan-European Game Information) est un système de classification des jeux vidéo créé pour unifier les systèmes nationaux européens.

- (10) Cependant, les autorités françaises considèrent que, au regard du contenu de certains jeux classés PEGI 18, et notamment au regard de leur contribution significative à la création et à la diversité française et européenne en matière de jeux vidéo, les jeux vidéo pour adultes doivent, sous certaines conditions, pouvoir bénéficier du crédit d'impôt.
- (11) Les autorités françaises ont précisé que, sur le marché des jeux adultes et commercialisés en tant que tels, le patrimoine et les valeurs européennes sont sous-représentés. En outre, en se tournant vers des genres, des styles et des mécaniques de jeux populaires, les éditeurs encouragent rarement la prise de risque chez les studios qu'ils financent. Les autorités françaises ont précisé qu'il est coûteux de proposer des styles graphiques et des univers originaux, des mécaniques narratives ou de jeux innovants, susceptibles d'aborder des sujets sociétaux et historiques difficiles et de véhiculer des messages plus matures et plus complexes.
- (12) Par cette modification, sont visés uniquement les jeux destinés aux adultes qui abordent des problématiques complexes et qui comptent parmi les plus innovants et les plus ambitieux sur le plan créatif et narratif. Les autorités françaises ont présenté plusieurs exemples de jeux vidéo ayant un caractère culturel indéniable et qui auraient pleinement rempli le barème culturel mais ils ont été exclus du régime à cause de leur qualification comme jeux pour adultes.
- (13) Les jeux destinés aux adultes doivent d'abord remplir les critères de sélection du barème culturel actuel, tel que détaillé par les décisions antérieures citées au paragraphe (2)<sup>6</sup>.
- (14) Ensuite, les jeux spécifiquement destinés à un public adulte qui sont commercialisés comme tels doivent obligatoirement remplir un critère supplémentaire lié à la contextualisation de la violence présente dans le jeu. Ce critère de contextualisation de la violence sera rempli lorsqu'aucune séquence du jeu ne vérifiera simultanément strictement plus de 3 des critères suivants :
- a) La violence présente un caractère disproportionné et gratuit ;
  - b) La violence présente un caractère cru et détaillé dans un environnement visuellement réaliste ;
  - c) Dans le cas où la séquence ferait état d'une violence répondant aux deux précédents critères, la violence dans cette séquence est quantitativement accentuée;
  - d) La violence ne peut pas être contournée ;
  - e) La violence est encouragée.
- (15) Les jeux vidéo comportant des séquences à caractère pornographique ou de très grande violence continuent à être exclus du bénéfice du crédit d'impôt.
- (16) Les autorités françaises ont indiqué que, actuellement, l'enveloppe de la mesure s'élève à 10 millions d'euros par an<sup>7</sup>. L'impact budgétaire des modifications notifiées est estimé par les autorités françaises à une augmentation de 4 millions d'euros par an. Le budget annuel du crédit d'impôt sera donc de 14 millions d'euros et le budget total de la mesure 42 millions d'euros (pour la période de trois ans 2015-2017).

---

<sup>6</sup> Pour être éligible, un jeu vidéo doit obtenir au moins 14 points sur 22 du barème.

<sup>7</sup> Le budget annuel approuvé en 2012 a été de 45 millions d'euros.

- (17) Mis à part les modifications mentionnées, les autorités françaises ont confirmé que les autres éléments du régime restent inchangés, en particulier en ce qui concerne les bénéficiaires, les critères de sélection, l'intensité de l'aide et le mécanisme d'application du crédit d'impôt.

### **3. APPRECIATION DE LA MESURE**

#### **3.1. Présence de l'aide**

- (18) Dans les décisions de 2007 et 2012 (voir paragraphe (2) de cette décision), la Commission a conclu que le régime de crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo constituait une aide d'Etat au sens de l'article 107, paragraphe 1 du TFUE. Les modifications envisagées par les autorités françaises et faisant l'objet de la présente décision ne sont pas de nature à remettre en question cette conclusion.

#### **3.2. Compatibilité de l'aide à la lumière de l'article 107, paragraphes 3 TFUE**

- (19) Dans ses décisions précédentes, la Commission a conclu que le régime d'aides en examen a des effets positifs et est compatible avec le marché intérieur.
- (20) En ce qui concerne la condition que le régime ne contienne pas de clauses contraires aux dispositions du traité dans des domaines autres que les aides d'Etat, la Commission observe qu'il n'y a aucune modification concernant la nationalité du personnel employé ou la localisation des dépenses éligibles. Les dépenses de sous-traitance continuent à être incluses dans les coûts éligibles<sup>8</sup> dans la limite de 1 million d'euros, que l'entreprise sous-traitante soit établie en France ou dans un autre Etat membre.
- (21) La Commission peut dès lors maintenir sa conclusion que la mesure en examen ne comporte aucune infraction aux dispositions du traité dans les domaines autres que celui des aides d'Etat.
- (22) Quant à la compatibilité de la mesure avec les règles des aides d'Etat, la Commission a conclu dans ses décisions précédentes que la mesure vise un réel objectif de promotion de la culture, est proportionnelle et que les effets sur le commerce sont limités, de telle manière que le bilan global de l'aide est positif.
- (23) Il convient de souligner que les modifications du régime présentées au paragraphe (5) ne sont pas de nature à changer cette appréciation. L'abaissement du seuil d'éligibilité et l'élargissement des dépenses éligibles prennent en compte l'évolution de l'économie du secteur, telle qu'indiquée plus haut. Le barème culturel, ainsi que l'intensité de 20% et le plafond de l'aide fixé à 3 millions d'euros par entreprise demeurent inchangés.
- (24) Plus spécifiquement, l'élargissement des dépenses éligibles est limité aux dépenses indissociables du processus de création et n'affecte pas la définition générale des dépenses éligibles, selon laquelle non seulement les dépenses effectuées en France mais également celles effectuées dans un autre Etat Membre sont prises en compte. L'inclusion des dépenses salariales des personnels techniques et administratifs n'est donc pas de nature à modifier les décisions de localisation des

---

<sup>8</sup> Tels que modifiés par la décision présente.

investissements industriels dans l'UE. En conséquence, la Commission considère que la proportionnalité de la mesure et son effet limité sur le commerce continuent à être garantis.

- (25) Les modifications notifiées visent à rendre éligibles certains jeux vidéo destinés à un public adulte et commercialisés en tant que tels. D'une part, ces jeux doivent contribuer de façon significative au développement et à la diversité de la création. Ce critère sera évalué sur la base du même barème sélectif que pour les autres jeux vidéo et qui permet de remplir l'objectif culturel de la mesure. D'autre part, les jeux pour adultes doivent présenter des conditions objectives de contextualisation de la violence. Ce critère additionnel permet d'exclure les jeux vidéo qui ne remplissent pas l'objectif de la mesure, à savoir certains jeux dans lesquels la violence apparaît manifestement disproportionnée ou les jeux de très grande violence.
- (26) En conclusion, la Commission considère que les modifications apportées au crédit d'impôt jeu vidéo ne sont pas susceptibles d'altérer le raisonnement de la Commission en ce qui concerne la compatibilité de ce régime d'aide avec le marché intérieur.

#### **4. CONCLUSION**

- (27) La Commission a donc décidé de ne pas soulever d'objections à l'encontre de l'aide telle que modifiée au motif qu'elle est compatible avec le marché intérieur en vertu de l'article 107, paragraphe 3, point d) du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne. Le régime est approuvé jusqu'au 31 Décembre 2017.
- (28) La Commission rappelle aux autorités françaises l'obligation qui leur incombe de présenter un rapport annuel sur la mise en œuvre du régime d'aides et de lui notifier en temps utile tout projet de modification de ce régime.

Dans le cas où cette lettre contiendrait des éléments confidentiels qui ne doivent pas être divulgués à des tiers, vous êtes invités à en informer la Commission, dans un délai de quinze jours ouvrables à compter de la date de réception de la présente. Si la Commission ne reçoit pas une demande motivée à cet effet dans le délai prescrit, elle considérera que vous êtes d'accord avec la communication à des tiers et avec la publication du texte intégral de la lettre, dans la langue faisant foi, sur le site Internet:

<http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/index.cfm>.

Votre demande doit être adressée soit par courrier électronique crypté à l'adresse [stateaidgreffe@ec.europa.eu](mailto:stateaidgreffe@ec.europa.eu), soit par lettre recommandée, soit par télécopie à l'adresse suivante:

Commission européenne  
Direction générale de la concurrence  
Greffe des aides d'Etat  
B-1049 BRUXELLES  
Fax : +32 (0)2 296 12 42

Veillez croire, Monsieur le Ministre, à l'assurance de ma haute considération.

Par la Commission

Margrethe VESTAGER  
Membre de la Commission