



Bruxelles, le 3.11.2020
C(2020) 7539 final

VERSION PUBLIQUE

Ce document est publié uniquement pour
information.

**Objet: Aide d'État SA.58838 (2020/N) – France
Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo – modification**

Monsieur le Ministre,

1. PROCÉDURE

- (1) Le 2 octobre 2020, les autorités françaises ont notifié à la Commission leur intention de modifier le régime de crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo.
- (2) Le crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo a été initialement autorisé par la décision de la Commission du 11 décembre 2007 dans le cas C 47/2006¹. Par sa décision du 25 avril 2012 dans le cas SA.33943², la Commission a approuvé une prolongation du régime jusqu'au 31 décembre 2017. Par la suite, la Commission a autorisé des modifications du régime le 11 décembre 2014 dans le

¹ Aide d'état C47/2006 (ex N 648/2005) Crédit d'impôt mis en place par la France pour la création de jeux vidéo, décision C(2007)6070 final, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/217621/217621_774439_31_1.pdf, ci-après 'décision de 2007'.

² Aide d'État SA.33943 (2011/N) Prolongation du régime d'aide C47/2006 - Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo, décision C(2012)2558 final, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/242750/242750_1342459_46_1.pdf, ci-après 'décision de 2012'.

Son Excellence Monsieur Jean-Yves Le Drian
Ministre de l'Europe et des Affaires étrangères
37, Quai d'Orsay
F - 75351- PARIS

cas SA.39299³. Ce régime a dernièrement fait l'objet des modifications et d'une prolongation jusqu'au 31 décembre 2022 par la décision de la Commission du 5 mai 2017 dans le cas SA.47892⁴.

2. DESCRIPTION DE LA MESURE

2.1. Modification objet de la notification

- (3) La modification concerne l'augmentation du budget du dispositif de soutien à la création de jeu vidéo ayant une dimension culturelle sous la forme du crédit d'impôt. Le budget annuel maximal du régime passe de 30 millions d'euros à 65 millions d'euros.
- (4) Les autorités françaises justifient cette augmentation par un développement du marché du jeu vidéo lequel présente la particularité d'être très dynamique et de connaître une croissance moyenne de 10 % par an, tant au niveau national, européen ou encore mondial qu'en ce qui concerne le budget moyen des projets de jeux vidéo. Ainsi, le marché mondial du jeu vidéo atteint 105 milliards d'euros en 2019, tandis que le marché français s'élève à 4.8 milliards d'euros. Le chiffre d'affaires de l'industrie française croît au même rythme (+10%/an) que le marché français des jeux vidéo⁵. Son évolution est notamment marquée par le renforcement de l'activité de développement de jeux. Les dernières années ont été aussi marquées par une forte augmentation du budget de production des jeux vidéo. Le budget des projets a triplé ces dernières années, atteignant 364 millions d'euros en 2019, dont 278 millions d'euros dépensés en France.
- (5) Les autorités françaises soulignent par ailleurs un environnement international très concurrentiel pour les projets de jeux vidéo et considèrent que dans le but de développer la compétitivité internationale des studios européens, le crédit d'impôt jeu vidéo est un outil essentiel non seulement de renforcement de leur capacité à prendre des parts de marché à l'international, mais aussi à produire des jeux innovants, véritables vitrines du savoir-faire européen. Les autorités françaises soulignent dans ce contexte les objectifs de politique culturelle française visant le développement de jeu à fort contenu culturel et une excellence artistique et technologique.
- (6) Les autorités françaises stressent également le caractère très évolutif du marché du jeu vidéo et sa sensibilité aux enjeux d'innovation technologique (nouvelle génération de consoles, amélioration des performances graphiques, univers persistants utilisant les outils de l'intelligence artificielle, de la simulation physique, de la réalité mixte), conduisant certains projets à décaler leur date de sortie et à investir davantage dans la production. Cette tendance de l'industrie

³ Aide d'Etat SA.39299 (2014/N) - France Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo – modifications, décisions C(2014)9785 final, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/254014/254014_1615852_85_6.pdf ci-après 'décision de 2014'.

⁴ Aide d'Etat SA.47892 (2017/N) - France Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo – modifications et prolongation, décision C(2017)3146 final, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/268943/268943_1899645_80_3.pdf, ci-après 'décision de 2017'.

⁵ Compris comme les ventes de jeux vidéo sur le marché français.

occasionne, selon les autorités françaises des dépassements de budgets entre le devis déclaré au moment de l'agrément provisoire et le budget définitif tel qu'il est communiqué au moment de l'agrément définitif.

- (7) Selon les autorités françaises une augmentation du budget annuel du crédit d'impôt jeu vidéo est nécessaire dès lors que :
 - (a) Le coût moyen d'un jeu vidéo bénéficiaire du dispositif s'élève à 4,3 millions d'euros.
 - (b) L'ensemble des jeux agréés présentent des différences budgétaires importantes, représentatives de la diversité de la production avec 46 % des jeux dont le budget est inférieur à 1 million d'euros et 12 % des jeux dont le budget est supérieur à 10 millions d'euros.
 - (c) Certains jeux ont un budget exceptionnel : trois jeux à plus de 100 millions d'euros en 2019.
- (8) Les autorités françaises indiquent qu'à part l'augmentation du budget les autres éléments du régime telles que décrites dans la décision de 2007 et modifiés par les décisions de 2012, 2014 et 2017, resteront inchangées, notamment en ce qui concerne la durée du régime, les bénéficiaires, les jeux vidéo, les dépenses éligibles, le taux d'intensité ainsi que les mécanismes d'application du crédit d'impôt.
- (9) Ainsi, le régime restera en vigueur jusqu'au 31 décembre 2022. Les entreprises éligibles sont celles qui produisent les jeux vidéo, à savoir les studios de développement, indépendants ou filiales d'éditeurs, soumis à l'impôt sur les sociétés pour un exercice donné. Le taux d'intensité demeure également inchangé. L'intensité de l'aide est limitée à 30% du coût définitif du projet.
- (10) Les jeux vidéo éligibles sont définis comme tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur support physique ou en ligne en intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées. Sont ainsi éligibles tant les jeux vidéo pour PC que les jeux sur consoles, sur mobile, en ligne faisant intervenir plusieurs joueurs ou non, les logiciels éducatifs ou ludoéducatifs.
- (11) Afin de bénéficier du crédit d'impôt jeu vidéo, les jeux éligibles doivent avoir une dimension culturelle. Cette condition vise d'une part le caractère culturel du projet et, d'autre part, le caractère européen de ce dernier.
- (12) Le dispositif vise en outre à préserver l'indépendance de ces structures et à maintenir une exigence culturelle très forte en valorisant la prise de risque artistique, l'innovation et l'effort de création originale.

3. APPRÉCIATION DE LA MESURE

3.1. Présence de l'aide

- (13) Dans ses décisions de 2007, 2012, 2014 et 2017 (voir considérant (2)), 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 Traité sur le Fonctionnement de l'Union Européenne (TFUE).⁶ L'augmentation du budget notifiée par les autorités françaises et faisant l'objet de la présente décision n'est pas de nature à remettre en question cette conclusion.

3.2. Compatibilité de l'aide à la lumière de l'article 107, paragraphe 3 TFUE

- (14) Le régime de crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo a été approuvé antérieurement par la Commission comme compatible avec le marché intérieur en vertu de l'Article 107, paragraphe 3, point d) TFUE. La Commission avait établi 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 positif⁷.
- (15) La Commission est d'avis que l'augmentation du budget du régime de 30 millions d'euros à 65 millions d'euros par an présenté au considérant (3) n'est pas de nature à mettre en cause la compatibilité de l'aide avec le Traité. En effet, cette augmentation prend en compte l'économie du secteur très dynamique et en croissance, ainsi que ses évolutions récentes, comme exposé aux considérants (4) – (7). Compte tenu du budget relativement limité comparé au chiffre global du secteur (représentant un peu plus de 1 % du poids de l'industrie française), une distorsion de la concurrence et des effets sur les échanges induits par l'aide peuvent être considérés comme faibles. A ce titre, le bilan global de l'aide est positif pour le marché intérieur.
- (16) En conclusion, la Commission considère que l'augmentation du budget du crédit d'impôt jeu vidéo n'est pas susceptible d'altérer le raisonnement de la Commission en ce qui concerne la compatibilité du régime avec le marché intérieur et plus particulièrement avec l'article 107, paragraphe 3, point d) TFUE.

⁶ Voir considérants (54) de la décision de 2007, (15) de la décision de 2012, (18) de la décision de 2014 and (18) de la décision de 2017.

⁷ Voir considérants (105) de la décision de 2007, (47) de la décision de 2012, (26) de la décision de 2014 and (25) de la décision de 2017.

4. CONCLUSION

- (17) Eu égard aux éléments qui précèdent, la Commission a décidé de ne pas soulever d'objections au regard de l'aide d'Etat notifiée au motif qu'elle est compatible avec le marché intérieur en vertu de l'article 107, paragraphe 3, point d) TFUE. Le régime est approuvé jusqu'au 31 décembre 2022.
- (18) 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 la présente lettre contiendrait des éléments confidentiels qui ne doivent pas être divulgués à des tiers, vous êtes invité à en informer la Commission, dans un délai de quinze jours ouvrables à compter de la date de sa réception. Si la Commission ne reçoit pas de demande motivée à cet effet dans le délai prescrit, elle considérera que vous acceptez la publication du texte intégral de la lettre dans la langue faisant foi à l'adresse internet suivante: http://ec.europa.eu/competition/e_lojade/isef/index.cfm.

Cette demande devra être envoyée par courriel à l'adresse suivante:

Commission européenne
Direction générale de la concurrence
Greffes des aides d'État
1049 Bruxelles
Stateaidgreffe@ec.europa.eu

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

Par la Commission
Margrethe VESTAGER
Vice-présidente exécutive

