

II

(Actes pris en application des traités CE/Euratom dont la publication n'est pas obligatoire)

DÉCISIONS

COMMISSION

DÉCISION DE LA COMMISSION

du 11 décembre 2007

concernant l'aide d'État C 47/06 (ex N 648/05) — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo

[notifiée sous le numéro C(2007) 6070]

(Le texte en langue française est le seul faisant foi.)

(Texte présentant de l'intérêt pour l'EEE)

(2008/354/CE)

LA COMMISSION DES COMMUNAUTÉS EUROPÉENNES,

vu le traité instituant la Communauté européenne, et notamment son article 88, paragraphe 2, premier alinéa,

vu l'accord sur l'Espace économique européen, et notamment son article 62, paragraphe 1, point a),

après avoir invité les intéressés à présenter leurs observations conformément aux dits articles ⁽¹⁾, et vu ces observations,

considérant ce qui suit:

1. PROCÉDURE

(1) Le 20 décembre 2005, les autorités françaises ont notifié la présente mesure d'aide.

(2) Par lettre datée du 25 janvier 2006, la Commission a demandé des informations supplémentaires, qui ont été fournies par courrier daté du 15 février 2006.

(3) Le 3 mai 2006, une réunion a eu lieu entre la Commission et les autorités françaises. À la suite de cette réunion,

les autorités françaises ont apporté des changements à cette mesure, dont elles ont informé la Commission par lettre en date du 12 juin 2006.

(4) Sur la base de ces changements, la Commission a demandé des informations supplémentaires par lettre datée du 1^{er} août 2006, à laquelle les autorités françaises ont répondu, après une demande d'extension de délai, par courrier daté du 18 septembre 2006.

(5) Par lettre du 22 novembre 2006, la Commission a informé la France de sa décision d'ouvrir la procédure prévue à l'article 88, paragraphe 2, du traité à l'encontre du crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo.

(6) La France a présenté ses observations par lettre du 22 décembre 2006, enregistrée le 3 janvier 2007.

(7) La décision de la Commission d'ouvrir la procédure a été publiée au *Journal officiel de l'Union européenne* ⁽²⁾. La Commission a invité les intéressés à présenter leurs observations sur la mesure en cause.

⁽¹⁾ JO C 297 du 7.12.2006, p. 19.

⁽²⁾ Cf. note 1.

(8) La Commission a reçu des observations des intéressés suivants:

- TIGA, par courrier daté du 21 décembre 2006,
- EGDF, par courrier daté du 22 décembre 2006,
- GAME, par courrier daté du 3 janvier 2007,
- ADESE, par courrier daté du 3 janvier 2007,
- APOM, par courrier daté du 5 janvier 2007,
- ISFE, par courrier daté du 5 janvier 2007,
- Ubisoft, par courrier daté du 8 janvier 2007.

(9) La Commission a reçu des commentaires supplémentaires, largement après la fin du délai d'un mois suivant la publication de la décision au *Journal officiel de l'Union européenne* et ne les a donc pas retenus.

(10) Les observations soumises dans les délais ont été transmises à la France par lettre du 12 février 2007.

(11) Par courrier du 23 janvier 2007, et en préparation d'une réunion avec la Commission qui s'est tenue le 29 janvier 2007, les autorités françaises ont informé la Commission des modifications apportées à la mesure notifiée.

(12) La Commission a envoyé des questions complémentaires le 21 février 2007.

(13) Par courrier daté du 22 mars 2007, les autorités françaises ont fait parvenir leurs commentaires sur les observations des intéressés envoyées le 12 février 2007 et leurs réponses aux questions envoyées le 21 février 2007.

(14) Des représentants d'EGDF et d'ISFE ont été reçus respectivement les 13 et 14 février 2007.

(15) Le 31 juillet 2007, une réunion a eu lieu entre les autorités françaises et la Commission, à la suite de laquelle les autorités françaises ont envoyé trois courriers en date du 5 octobre, du 17 octobre et du 7 novembre 2007 informant la Commission de modifications apportées à la mesure notifiée.

2. DESCRIPTION DÉTAILLÉE DE LA MESURE À LA DATE D'OUVERTURE DE LA PROCÉDURE

(16) La mesure est un mécanisme de soutien à la création de jeux vidéo ayant une dimension culturelle, sous la forme d'un crédit d'impôt. À la date d'ouverture de la procédure, le dispositif était le suivant:

a) Entreprises et jeux vidéo éligibles

(17) Les entreprises éligibles sont celles qui produisent les jeux vidéos, à savoir les studios de développement, indépendants ou filiales d'éditeurs.

(18) Les jeux éligibles sont définis comme les logiciels de loisir mis à la disposition du public sur support physique ou en ligne et intégrant des éléments de création artistique et technologique. Ceux-ci recouvrent non seulement le jeu vidéo pour PC ou console, mais aussi le jeu mobile, le jeu en ligne multi-joueurs ou non, le logiciel éducatif ou ludo-éducatif et le CD-Rom culturel s'il intègre une interactivité et une créativité suffisante. Un montant minimum de 150 000 euros de coûts de développement a été fixé pour exclure les jeux qui ne sont pas destinés à une commercialisation significative. De plus, pour être admis au bénéfice du crédit d'impôt, les jeux vidéo doivent remplir un certain nombre de critères.

(19) Le premier critère est négatif: sont exclus du bénéfice du crédit d'impôt les jeux vidéo comportant des séquences à caractère pornographique ou de très grande violence.

(20) Les jeux vidéo éligibles doivent par ailleurs avoir une dimension culturelle. Pour ce faire, les jeux vidéo doivent satisfaire l'un des deux critères suivants:

a) soit ils développent une adaptation d'une œuvre préexistante du patrimoine culturel européen à partir d'un scénario écrit en français;

b) soit ils remplissent «un critère de qualité et d'originalité du concept et de contribution à l'expression de la diversité culturelle et de la création européennes en matière de jeu vidéo». L'appréciation de ce critère comprend «l'examen de la qualité et de l'originalité du contenu, du scénario, de la jouabilité, de la navigation, de l'interactivité et des composantes visuelles, sonores et graphiques».

- (21) S'ajoute enfin un critère «culturel» européen quant à la nationalité des collaborateurs de création: un barème de points répartis par catégorie et affectés par poste en fonction de la qualité de ressortissant d'un État membre de l'Union européenne détermine le caractère européen des jeux vidéo et donc leur admissibilité au bénéfice du crédit d'impôt. Sont pris en compte pour le barème non seulement les collaborateurs directement engagés par le producteur de jeu, mais aussi ceux rattachés aux éventuelles entreprises sous-traitantes.
- b) *Dépenses éligibles*
- (22) Les dépenses éligibles sont définies de façon à correspondre aux dépenses de conception et de création. En sont notamment exclues les dépenses de débogage et de tests avals. Elles recouvrent:
- a) les charges de personnel (rémunération et charges sociales) afférentes:
- 1) au réalisateur, à l'adjoint du réalisateur, au directeur artistique, au directeur technique;
 - 2) aux personnes chargées du scénario et des dialogues, du design et de la conception des niveaux de jeu;
 - 3) aux personnes chargées de la programmation;
 - 4) aux personnes chargées du graphisme et de l'animation;
 - 5) aux personnes chargées de l'environnement sonore;
- b) les dotations aux amortissements des immobilisations, autres que les immeubles, affectées directement à la création de jeux vidéo agréés;
- c) les autres dépenses de fonctionnement, établies de façon forfaitaire à 75 % des dépenses de personnel.
- (23) Les subventions publiques perçues par les entreprises à raison de dépenses ouvrant droit au crédit d'impôt viendront en diminution de la base de calcul du crédit d'impôt.
- c) *Mécanisme d'application du crédit d'impôt*
- (24) C'est à l'assiette de dépenses ainsi définie qu'est appliqué le taux de crédit d'impôt. Le taux du crédit d'impôt est de 20 % de l'assiette des dépenses éligibles.
- (25) Les autorités françaises se proposent par ailleurs d'instituer un plafond par entreprise dans le souci de maîtriser le coût fiscal de la mesure. Dans l'état actuel du projet, les autorités françaises se proposent de fixer ce plafond à 3 millions d'euros. Le budget annuel prévisionnel pour ce dispositif est chiffré aux alentours de 30 millions d'euros.
- (26) Un mécanisme d'agrément est par ailleurs mis en place afin de vérifier que les critères de sélection des jeux vidéo sont remplis. Il comporte une évaluation effectuée par un comité d'experts composé de représentants des administrations françaises et de personnalités qualifiées, qui n'appartiendront pas forcément au monde du jeu vidéo, mais qui pourront aussi représenter d'autres disciplines culturelles. Ce groupe d'experts vérifiera l'éligibilité de l'entreprise et du jeu, la nature des dépenses et le respect des critères culturels indiqués aux considérants 0,0 et 0. Ce comité émettra un avis sur la base duquel le Ministère de la Culture et de la Communication émettra son agrément.
- (27) Les modalités de versement sont les suivantes: le crédit d'impôt est imputé sur l'impôt sur les sociétés dû au titre du premier exercice clos à compter de la date d'agrément provisoire qui est donné au démarrage du projet, puis sur l'impôt sur les sociétés dû au titre de chaque exercice au cours desquelles les dépenses éligibles ont été engagées. L'agrément définitif est délivré lors de la livraison à l'éditeur. Si l'agrément définitif n'est pas délivré dans un délai de 24 mois à compter de la date de délivrance de l'agrément provisoire, l'entreprise doit reverser le crédit d'impôt qu'elle a utilisé. Enfin, lorsque le montant de la réduction d'impôt au titre d'un exercice excède le montant de l'impôt dû, l'excédent est restitué à l'entreprise.
- 3. RAISONS AYANT CONDUIT À L'OUVERTURE DE LA PROCÉDURE**
- (28) En premier lieu, la Commission a tenu à s'assurer, conformément à l'arrêt *Matra/Commission* ⁽³⁾, que la mesure en cause ne contenait pas de clauses contraires aux dispositions du traité dans des domaines autres que les aides d'État. Elle a notamment demandé aux autorités françaises si les établissements français d'entreprises européennes pouvaient bénéficier du crédit d'impôt quelle que soit leur forme juridique. Elle s'est également interrogée sur le point de savoir si l'exclusion des dépenses de sous-traitance ne pouvait être considérée comme une discrimination fondée sur la localisation des dépenses.

⁽³⁾ Arrêt de la Cour du 15 juin 1993, *Matra/Commission* (C-225/91, Rec. p. I-3203, point 41).

(29) La Commission a par ailleurs émis des doutes sur la compatibilité de la mesure en cause avec l'article 87, paragraphe 3, point d), du traité. Elle a d'abord mis en doute le fait que la mesure en cause ait un objectif clairement culturel. Tout en reconnaissant que certains jeux vidéo pouvaient être considérés comme des produits culturels, la Commission a émis des doutes sur le fait que les critères de sélection utilisés permettaient de ne sélectionner au bénéfice du crédit d'impôt que des jeux vidéo pouvant être considérés comme des produits culturels au sens de l'article 87, paragraphe 3, point d), du traité.

(30) Le premier critère culturel proposé par les autorités françaises pour sélectionner les jeux vidéo bénéficiaires est que ces jeux constituent une adaptation d'une œuvre préexistante du patrimoine culturel européen à partir d'un scénario écrit en français. Or, certains des exemples, fournis par les autorités françaises, de jeux vidéo qui rempliraient ce critère semblent indiquer que ce dernier pourrait être interprété de manière très large, et n'offrirait donc pas toutes les garanties nécessaires pour assurer que les jeux vidéo sélectionnés constituent effectivement une adaptation d'une œuvre préexistante du patrimoine culturel européen.

(31) Les jeux vidéo sont aussi éligibles s'ils remplissent «un critère de qualité et d'originalité du concept et de contribution à l'expression de la diversité culturelle et de la création européennes en matière de jeu vidéo». Ce critère peut également faire l'objet d'une interprétation large, qui permettrait de considérer comme éligibles des jeux sportifs et/ou de simulation notamment, dont le caractère culturel n'apparaît pas clairement.

(32) La Commission a aussi demandé aux autorités françaises d'explicitier le critère qui vise à exclure du bénéfice du crédit d'impôt les jeux de «très grande violence».

(33) Afin d'évaluer le niveau de sélection que permet le test d'éligibilité, la Commission a demandé une simulation fondée sur la production des dernières années.

(34) La Commission a aussi émis des doutes sur le point de savoir si la mesure était conçue de façon à remplir l'objectif culturel fixé, et notamment sur le point de savoir si elle avait un effet incitatif suffisant, s'il n'y avait pas d'autres instruments plus appropriés que la mesure, et si elle était proportionnelle. Sur ce dernier point, la Commission a indiqué qu'une mesure d'aide, pour être proportionnelle, devait être fondée sur une

définition correcte des coûts éligibles. Or, les «autres dépenses de fonctionnement» (hors charges de personnel et dotations aux amortissements des immobilisations) sont établies forfaitairement à 75 % des dépenses de personnel. La Commission a émis des doutes sur le fait que ce calcul des «autres dépenses de fonctionnement» permette de déterminer les coûts réellement supportés pour la création des jeux vidéo par les entreprises éligibles.

(35) Enfin la Commission a noté qu'en réduisant les coûts de production des entreprises de ce secteur établies en France, ce crédit d'impôt était susceptible de renforcer leur position par rapport à leurs concurrents européens. Elle s'est donc interrogée sur le point de savoir si les distorsions de concurrence et les effets sur le commerce étaient suffisamment limités, de telle manière que le bilan global de l'aide était positif.

4. OBSERVATIONS DES INTÉRESSÉS

(36) Ubisoft, TIGA ⁽⁴⁾, GAME ⁽⁵⁾, APOM ⁽⁶⁾ et EGDF ⁽⁷⁾ soulignent que les jeux vidéo sont selon eux des produits culturels. Ils soulignent que le jeu en général est une des plus vieilles traditions culturelles de l'humanité ainsi que ses interactions avec les autres domaines culturels que sont le cinéma, la musique et les arts plastiques. Ils présentent les jeux vidéo comme des produits audiovisuels qui peuvent agir sur l'imagination, la façon de penser, le langage et les références culturelles des joueurs, et notamment pour la classe d'âge des 15-25 ans. Selon eux, les jeux vidéo reflètent l'environnement culturel dans lequel ils sont créés, à travers l'utilisation de la langue et de l'humour, de la musique, de l'environnement (architecture, paysages notamment), des personnages (habillement, origine), à travers le scénario, les thèmes ou histoires abordés, ou la jouabilité. Par exemple, GAME souligne que les jeux vidéo allemands se passent souvent en Allemagne ou en Europe et sont fondés sur des histoires typiquement locales (par exemple, Siedler, qui est un jeu de stratégie se déroulant dans les années 1500). Les productions américaines, au contraire, se passent souvent aux États-Unis et adoptent une esthétique hollywoodienne. Les jeux japonais se fondent souvent sur les mythes nationaux et sur le style des bandes dessinées japonaises.

(37) Ces mêmes tiers sont d'avis que l'impact de la mesure sur le commerce et la concurrence sera limité et qu'elle ne présente pas un réel risque pour leurs industries nationales, notamment allemandes et britanniques. EGDF

⁽⁴⁾ *Trade association representing the business and commercial interests of games developers* (Association professionnelle représentant les intérêts économiques et commerciaux des producteurs de jeux vidéo au Royaume-Uni et en Europe).

⁽⁵⁾ *Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V.* (Association fédérale des producteurs de jeux vidéo en Allemagne).

⁽⁶⁾ Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia.

⁽⁷⁾ *European Games Developer Federation* (Fédération européenne des producteurs de jeux vidéo).

souligne en particulier que la mesure telle que notifiée, en permettant de financer à hauteur de 20 % entre 15 et 30 projets sur deux ans ne créera qu'une distorsion limitée dans la mesure où 1 500 jeux vidéo sont mis sur le marché chaque année dans chaque État membre. TIGA note, en outre, que les principales distorsions de concurrence proviennent de pays tiers, et en particulier du Canada, où les autorités ont une politique de soutien à leur industrie des jeux vidéo beaucoup plus active. Certains tiers soulignent aussi que cette mesure pourrait avoir pour effet de stimuler la production de jeux vidéo dans l'ensemble de la Communauté européenne. GAME partage ce point de vue, à condition toutefois que les coûts de sous-traitance puissent être pris en compte dans les coûts éligibles: dans le cas contraire, les entreprises bénéficiaires seraient incitées à internaliser leurs coûts plutôt que d'avoir recours à la sous-traitance.

(38) ISFE⁽⁸⁾ qui représente les éditeurs de jeux vidéo (Sony, Microsoft, Nintendo, Vivendi notamment) estime au contraire que les jeux vidéo ne sauraient être considérés comme des produits culturels mais seulement comme des produits de divertissement interactifs. Alors que le spectateur d'un film contemple l'œuvre en silence, l'activité première d'un joueur est celle d'une participation personnalisée et interactive avec le jeu, où l'histoire racontée par le jeu n'a pas de réelle importance. À la différence des films, les jeux vidéo ne visent pas à véhiculer les idées ou des messages culturels. Leur valeur principale réside au contraire dans la jouabilité et dans l'interaction avec le ou les joueurs. ISFE souligne que les jeux vidéo doivent être considérés comme des logiciels et non comme des produits audiovisuels. ISFE conteste aussi que les prétendues dépenses artistiques puissent représenter plus de 50 % des dépenses de conception d'un jeu vidéo. Selon ISFE, ce sont au contraire les dépenses de software, qui sont clairement liées à la jouabilité, qui sont majoritaires et représentent jusqu'à 70 % des coûts de production. Selon ISFE, ce crédit d'impôt illustrerait une méconnaissance de la nature réelle des jeux vidéo de la part des autorités françaises.

(39) ISFE n'exclut pas non plus que la mesure puisse avoir des effets négatifs sur la concurrence, en réduisant les coûts de production pour un groupe de producteurs de jeux vidéo en France, et en encourageant le déplacement d'investissements d'autres États membres vers la France. ISFE est aussi d'avis que ce crédit d'impôt encouragera la production de jeux vidéo qui ne correspondent pas aux demandes du marché et évoque un risque de subventions croisées permettant aux producteurs d'utiliser l'aide obtenue pour leurs jeux «culturels» afin de financer la production de jeux purement commerciaux. ISFE approuve néanmoins le principe d'un soutien aux jeux vidéo en France mais souligne que l'encadrement communautaire des aides d'État à la recherche, au développement et à l'innovation aurait été une base juridique plus appropriée pour un tel soutien⁽⁹⁾.

(40) Les commentaires d'ADESE⁽¹⁰⁾ sont similaires. ADESE considère que les jeux vidéo doivent essentiellement être considérés comme des programmes d'ordinateurs et non comme des produits audio-visuels, que les coûts de production d'un jeu vidéo sont essentiellement d'ordre technologique et non artistique et qu'à ce titre, des aides à la recherche et au développement seraient plus appropriées. ADESE note aussi que la mesure pourrait avoir un effet négatif sur la concurrence et le commerce entre États membres et notamment sur l'industrie espagnole. Enfin, ADESE souligne le risque d'une évaluation subjective de la part du comité d'experts chargé d'appliquer les critères de sélection, qui pourrait être source de discrimination.

5. PRÉCISIONS ET MODIFICATIONS APPORTÉES PAR LES AUTORITÉS FRANÇAISES À LA SUITE DE L'OUVERTURE DE LA PROCÉDURE

(41) À la suite de l'ouverture de la procédure et des contacts avec la Commission, les autorités françaises ont apporté un certain nombre de précisions et de modifications au projet de crédit d'impôt.

(42) Elles ont confirmé que les établissements stables français d'entreprises européennes pourraient aussi bénéficier du crédit d'impôt quelle que soit leur forme juridique.

(43) En ce qui concerne le critère visant à exclure du bénéfice du crédit d'impôt les jeux de «très grande violence», les autorités françaises ont également expliqué que la commission d'experts chargée de déterminer les jeux éligibles s'appuiera sur le seul système de classification paneuropéen existant: le système PEGI⁽¹¹⁾, qui précise de façon détaillée les situations de violence et notamment de très grande violence (jeux vidéo classés «18+»). Tous les jeux classés «18+» sur la base du système PEGI seront exclus du bénéfice du crédit d'impôt.

(44) Les autorités françaises ont par ailleurs modifié en profondeur le test de sélection. Si, pour bénéficier du crédit d'impôt, un jeu doit toujours avoir un coût de développement supérieur à 150 000 euros et ne pas comporter de séquences à caractère pornographique ou de très grande violence, d'importantes modifications ont été apportées:

(45) Le jeu doit désormais être réalisé principalement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création européens.

⁽⁸⁾ *Interactive Software Federation of Europe* (Fédération européenne des logiciels interactifs).

⁽⁹⁾ JO C 323 du 30.12.2006, p. 1.

⁽¹⁰⁾ *Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento* (Association espagnole des distributeurs et éditeurs de logiciels de loisir).

⁽¹¹⁾ 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. Il a reçu l'aval de la Commission européenne.

- (46) Le jeu doit désormais aussi obtenir un minimum de 14 points (sur 22) sur la base des critères exposés au tableau suivant:

Critère	Nombre de points
1. Patrimoine	Max. 4 points
Le jeu est une adaptation d'une œuvre reconnue du patrimoine historique, artistique et scientifique européen OU	4 points
Le jeu est inspiré d'un film, d'une œuvre audiovisuelle, d'une œuvre littéraire ou artistique ou d'une bande dessinée européen.	2 points
2. Création originale	Max. 2 points
Le jeu est une création originale (originalité du scénario/créativité de l'univers graphique et sonore).	De 0 à 2 points
3. Contenu culturel	Max. 8 points
Le jeu repose sur une narration	3 points
Les dépenses artistiques ⁽¹⁾ représentent plus de 50 % du budget de production.	2 points
La version originale de la bible du jeu est écrite en français.	1 point
Le jeu est édité dans ses versions originales dans au moins trois langues officielles en vigueur dans l'Union européenne.	1 point
Le jeu traite de problématiques politiques, sociales ou culturelles pertinentes pour les citoyens européens et/ou reflète des valeurs spécifiques aux sociétés européennes.	1 point
4. Localisation européenne des dépenses et nationalité des collaborateurs de création	Max. 5 points
80 % au moins des dépenses de création sont réalisées sur le territoire de l'Union européenne.	1 point
Le jeu fait intervenir des collaborateurs de création européens.	De 0 à 4 points
5. Innovation éditoriale et technologique	Max. 3 points
Le jeu comporte entre une et trois innovations parmi les six domaines suivants: interface home/machine, contenu généré par les utilisateurs, intelligence artificielle, rendu, interactivité et fonctionnalités multi-joueurs, structure narrative.	De 0 à 3 points
Nombre maximum de points disponibles	22 points

(¹) Les dépenses éligibles au crédit d'impôt correspondent à des dépenses de conception et de création. Les dépenses artistiques couvrent les charges de personnel (rémunérations et charges sociales) afférentes au réalisateur, à l'adjoint du réalisateur, au directeur artistique, aux personnes chargées du scénario, de l'animation, et de l'environnement sonore. Les dépenses artistiques ne recouvrent pas les charges de personnel afférentes aux personnes chargées de la programmation, les dotations aux amortissements des immobilisations affectées directement à la création de jeux vidéo, les autres dépenses de fonctionnement.

- (47) Comme cela était requis dans la décision d'ouverture de la procédure, les autorités françaises ont effectué des simulations, sur la base des jeux vidéo produits en France en 2005-2006. Ainsi, sur la base des critères décrits dans la décision d'ouverture de la procédure, la simulation indique que 49 % des jeux auraient été éligibles. Sur la base des nouveaux critères décrits au considérant 0, ce sont 31 % des jeux vidéo qui auraient été éligibles.

coûts éligibles dans la limite de 1 million EUR par projet. Elles ont, d'autre part, accepté de ne plus fixer les «autres dépenses de fonctionnement» (i.e. hors charges de personnels et dotations aux amortissements) de façon forfaitaire à 75 % des dépenses de personnel, mais de ne prendre en compte que les dépenses de fonctionnement effectivement imputables à la création des jeux vidéo éligibles.

- (48) Concernant la question de la définition des coûts éligibles, les autorités françaises ont, d'une part, ouvert le crédit d'impôt à la sous-traitance en précisant que les coûts de sous-traitance pouvaient être inclus dans les

- (49) Enfin, les autorités françaises se sont engagées à procéder à une nouvelle notification de ce dispositif dans un délai maximum de 4 ans à compter de sa date d'entrée en vigueur.

6. APPRÉCIATION DES MESURES

6.1. Qualification d'aide d'État

- (50) L'article 87, paragraphe 1, du traité dispose: «Sauf dérogations prévues par ledit traité, sont incompatibles avec le marché commun, dans la mesure où elles affectent les échanges entre États membres, les aides accordées par les États ou au moyen de ressources d'État sous quelque forme que ce soit qui faussent ou qui menacent de fausser la concurrence en favorisant certaines entreprises ou certaines productions».
- (51) La mesure objet de la présente décision consiste en un crédit d'impôt qui vient en déduction de l'impôt sur les sociétés normalement dû par les bénéficiaires. Le caractère de ressource étatique de cette mesure ne fait donc aucun doute.
- (52) Cette mesure vise à réduire les coûts de production des entreprises bénéficiaires et constitue clairement un avantage qui est par ailleurs sélectif dans la mesure où seul le secteur de la production de jeux vidéo peut en bénéficier. Cette mesure constitue donc un avantage sélectif susceptible de créer une distorsion de concurrence au sens de l'article 87, paragraphe 1, du traité.
- (53) Par ailleurs, selon les informations sur les parts de marchés fournies par les autorités françaises, et qui ne sont disponibles que pour les éditeurs de jeux vidéo, les trois grands éditeurs français de jeux vidéo, à savoir Ubisoft, Atari et VUGames représentaient respectivement 6,4 %, 3,5 % et 4,4 % du marché de l'édition de jeux vidéo en 2005 constitué par le Royaume-Uni, l'Allemagne, la France, l'Espagne et l'Italie. Les studios établis en France, à qui la mesure est destinée, ne représentent qu'une proportion limitée du chiffre d'affaire de ces éditeurs (25 % pour Ubisoft, 10 % pour Atari et 2 % pour VUGames). Ils n'en représentent pas moins une proportion non négligeable de la part de marché de ces éditeurs dans les cinq États membres mentionnés ci-dessus. À l'évidence, la mesure a un impact sur le commerce intracommunautaire.
- (54) Eu égard aux considérations qui précèdent, il convient de conclure que la mesure en cause constitue une aide d'État au sens du traité.

6.2. Légalité des aides

- (55) Le 31 janvier 2007, à l'occasion du débat sur le projet de loi relatif à la modernisation de la diffusion télévisuelle et à la télévision du futur, le Parlement français a adopté le

projet d'article instaurant le crédit d'impôt, qui avait été notifié à la Commission et sur la base duquel elle avait ouvert la procédure d'examen. Ce texte de loi a été publié au Journal officiel le 7 mars 2007. Toutefois, les autorités françaises ont confirmé que les décrets d'application ne seraient pas adoptés avant la décision finale de la Commission.

- (56) La Commission peut donc conclure que la mesure d'aide n'a pas été mise en œuvre, et que les autorités françaises ont donc respecté leurs obligations au titre de l'article 88, paragraphe 3, du traité.
- (57) Les autorités françaises se sont par ailleurs engagées à amender le texte de loi et les projets de décret d'application afin d'y introduire les modifications indiquées à la section 5.

6.3. Compatibilité des aides avec le marché commun

- (58) En premier lieu, et en application du principe établi par la Cour dans l'arrêt *Matra* ⁽¹²⁾, la Commission doit s'assurer que les conditions d'accès au crédit d'impôt ne contiennent pas de clauses contraaires aux dispositions du traité dans des domaines autres que les aides d'État, et notamment qu'elles ne comprennent aucune discrimination en raison de la nationalité.
- (59) Sur ce point, il convient de noter que la mesure ne contient aucune restriction quant à la nationalité du personnel employé ou la localisation des dépenses éligibles. Les autorités françaises ont inclus les dépenses de sous-traitance dans les coûts éligibles, dans la limite de 1 million d'euros et ont confirmé que ces dépenses étaient éligibles que l'entreprise sous-traitante soit établie en France ou dans un autre État membre.
- (60) La mesure est ouverte aux entreprises de production de jeux vidéo établies en France, y compris aux établissements stables français d'entreprises européennes, comme cela a été confirmé par les autorités françaises dans les commentaires qu'elles ont formulés à la suite de la décision d'ouverture. La Commission considère que le fait de limiter le bénéfice du crédit d'impôt aux entreprises ainsi définies est, compte tenu des règles françaises d'imposition, inhérent à la condition de l'assujettissement en France aux fins de l'impôt sur les sociétés et est donc justifié par la nature fiscale de la mesure d'aide.

- (61) La Commission peut donc conclure que la mesure d'aide ne comporte aucune infraction aux dispositions du traité dans les domaines autres que celui des aides d'État.

⁽¹²⁾ Arrêt *Matra*/Commission, précité à la note 3.

(62) En second lieu, en ce qui concerne la compatibilité de la mesure avec les règles communautaires en matière d'aides d'État, la Commission note que les autorités françaises ont notifié la mesure sur la base de l'article 87, paragraphe 3, point d), du traité. Comme la Commission l'a indiqué dans sa décision d'ouverture de la procédure, il convient d'analyser la compatibilité de cette mesure au regard dudit article sur la base des questions suivantes:

- 1) La mesure vise-t-elle à un réel objectif de promotion de la culture?
- 2) La mesure est-elle conçue de manière à atteindre son objectif culturel? En particulier:
 - a) Est-elle un instrument approprié ou existe-t-il d'autres instruments mieux appropriés?
 - b) A-t-elle un effet incitatif suffisant?
 - c) Est-elle proportionnelle? Est-ce que le même résultat ne pourrait être obtenu avec moins d'aide?
- 3) Est-ce que les distorsions de concurrence et les effets sur le commerce sont limités, de telle manière que le bilan global de l'aide est positif?

L'existence d'un objectif culturel

(63) Sur la question générale de savoir si les jeux vidéo peuvent être considérés comme des produits culturels, la Commission note que l'Unesco reconnaît le caractère d'industrie culturelle de l'industrie des jeux vidéo, ainsi que son rôle en matière de diversité culturelle⁽¹³⁾. Elle prend aussi note des arguments avancés par certains tiers et par les autorités françaises, notamment ceux selon lesquels les jeux vidéo peuvent véhiculer des images, des valeurs, des thèmes qui reflètent l'environnement culturel dans lesquels ils sont créés et peuvent agir sur les modes de pensée et les références culturelles des utilisateurs, et tout particulièrement sur les jeunes classes d'âge. La Commission note aussi dans ce contexte que l'Unesco a adopté une convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles⁽¹⁴⁾.

⁽¹³⁾ Voir le site de l'OCDE, notamment les pages relatives aux industries culturelles et leur enjeu pour la culture: http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

⁽¹⁴⁾ Convention adoptée par la Conférence générale de l'Unesco le 20 octobre 2005 et introduite en droit communautaire par la décision 2006/515/CE du Conseil du 18 mai 2006 relative à la conclusion de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (JO L 201 du 25.7.2006, p. 15) (dont le texte peut être consulté grâce au lien suivant <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>).

En outre, la Commission prend note de la diffusion de plus en plus large des jeux vidéo parmi les différentes classes d'âges et catégories socioprofessionnelles ainsi qu'auprès des hommes et des femmes.

(64) Il apparaît que l'objet principal des jeux vidéo est de fournir un divertissement interactif, comme le souligne ISFE. Cela n'empêche toutefois pas que certains jeux vidéo puissent aussi avoir une dimension culturelle, comme c'est le cas de certaines formes théâtrales où l'interaction avec le public est également présente. De même, le fait que les jeux vidéo puissent être considérés comme des logiciels plutôt que comme des produits audiovisuels n'affecte en rien le fait que certains d'entre eux puissent également être considérés comme des produits culturels au sens de l'article 87, paragraphe 3, point d), du traité. Il y a donc lieu de conclure que certains jeux vidéo peuvent constituer des produits culturels⁽¹⁵⁾. Cela a d'ailleurs été explicitement reconnu dans la décision d'ouverture⁽¹⁶⁾.

(65) La Commission note aussi que la dérogation prévue à l'article 87, paragraphe 3, point d), doit, comme toute dérogation à la règle générale énoncée à l'article 87, paragraphe 1, être interprétée de façon restrictive. Ainsi, dans les secteurs de la production d'œuvres cinématographiques et audiovisuelles, la Communication de la Commission au Conseil, au Parlement européen, au Comité économique et social et au Comité des régions concernant certains aspects juridiques liés aux œuvres cinématographiques et autres œuvres audiovisuelles établit que, pour que cette dérogation soit applicable, «chaque État membre doit veiller à ce que le contenu de la production faisant l'objet de l'aide soit culturel, selon des critères nationaux vérifiables (conformément au principe de subsidiarité)»⁽¹⁷⁾.

(66) Ce principe doit être appliqué au cas présent et il convient donc de vérifier que les autorités françaises ont élaboré des critères nationaux vérifiables permettant de garantir que les jeux vidéo éligibles au titre du crédit d'impôt ont un contenu culturel. C'est précisément parce qu'elle avait des doutes sur les critères utilisés initialement par les autorités françaises que la Commission a ouvert la procédure d'examen sur ce crédit d'impôt.

(67) Il convient donc d'analyser le nouveau test de sélection afin de vérifier s'il est conforme au principe énoncé au considérant 65.

⁽¹⁵⁾ Une telle conclusion ne préjuge en rien de la classification ou de la qualification des jeux vidéo résultant des normes nationales ou internationales.

⁽¹⁶⁾ Considérant 39.

⁽¹⁷⁾ COM(2001) 234 final (JO C 43 du 16.2.2002, p. 6).

- (68) Pour être éligible, un jeu vidéo doit obtenir au moins 14 points sur 22. Conformément au raisonnement appliqué par la Commission dans sa décision du 22 novembre 2006 concernant l'aide d'État N 461/05 (ci-après, décision «*UK Film Tax Incentive*») ⁽¹⁸⁾, il convient d'identifier, parmi les différents critères qui constituent le test de sélection, ceux qui peuvent être considérés comme pertinents pour évaluer le contenu culturel des jeux vidéo et de s'assurer que le nombre de points attribué à ces critères est suffisant pour garantir que le contenu des jeux vidéo éligibles puisse être considéré comme culturel au sens de l'article 87, paragraphe 3, point d), du traité.
- (69) La première partie du test contient deux critères concernant le patrimoine et peut être considérée comme ayant un contenu culturel. C'est clairement le cas pour le critère sur la base duquel 4 points sont attribués lorsque le jeu est une adaptation d'une œuvre reconnue du patrimoine historique, artistique et scientifique européen. Le critère qui attribue 2 points lorsque le jeu est inspiré d'un film, d'une œuvre audiovisuelle, littéraire ou artistique ou d'une bande dessinée européen a un contenu culturel moins fort, car il dépend du niveau culturel de l'œuvre qui inspire le jeu vidéo. Cela est toutefois reflété par le niveau moindre de points disponibles pour ce critère, qui est donc proportionnel et peut par conséquent être retenu.
- (70) La deuxième partie du test permet d'attribuer jusqu'à 2 points en fonction du caractère original du jeu vidéo. Sont pris en compte l'originalité du scénario et la créativité de l'univers graphique et sonore. Il apparaît que la créativité dans les produits audio-visuels est généralement considérée comme un élément important des produits à contenu culturel. De plus, la créativité est un élément essentiel de la définition des expressions culturelles dans la Convention de l'Unesco sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles ⁽¹⁹⁾. En outre, l'utilisation du critère de «création originale» est recommandée par le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique afin de distinguer une œuvre multimédia d'un logiciel ⁽²⁰⁾. Enfin, la simulation faite par les autorités françaises montre par ailleurs qu'il s'agit d'un critère réellement sélectif, puisque seuls 13 jeux vidéo sur les 74 produits en France en 2005 et 2006 obtiennent de 1 à 2 points. Ceci constitue une indice de l'effectivité de ce critère pour atteindre l'objectif culturel poursuivi.
- (71) La troisième partie du test s'intitule «contenu culturel». Le critère qui attribue 3 points aux jeux vidéo qui reposent sur une narration peut être considéré comme culturel: il implique que le jeu vidéo soit fondé sur un scénario et une histoire, ce qui exclut les jeux de pure simulation (de sport ou de combats, par exemple) dont le caractère culturel serait contestable. Cela permet de privilégier les jeux vidéo qui sont plus proches de films et dont le contenu culturel paraît donc plus évident.
- (72) Le critère qui attribue 2 points aux jeux vidéo dont 50 % du budget de production est consacré aux dépenses artistiques peut aussi être considéré comme un critère culturel pertinent: en effet, il indique l'importance particulière qui est accordée, dans la production du jeu vidéo, au design, au scénario, au dialogue et à la musique, qui sont des éléments importants pour conclure qu'un jeu vidéo a dans son ensemble un contenu culturel. Un tel critère permet donc de privilégier ces jeux par rapport à ceux qui sont plus techniques, tels que les jeux de sport ou de pure simulation, dont l'aspect culturel est moins évident. La Convention de l'Unesco sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles se réfère d'ailleurs également à la dimension artistique pour définir un contenu culturel ⁽²¹⁾.
- (73) ISFE a mis en doute le fait que 50 % des dépenses de production d'un jeu puissent être de nature artistique en soulignant que les dépenses de software représentent généralement 70 % des coûts de production. Cet argument ne remet pas en cause la validité du critère mais au contraire la renforcerait, dans la mesure où il confirmerait que ce critère permet une sélection plus stricte des jeux vidéo.
- (74) La Commission note en tout état de cause que la différence entre les chiffres fournis par ISFE et l'affirmation par les autorités françaises que certains jeux peuvent être caractérisés par des dépenses artistiques représentant plus de 50 % des coûts de production peut s'expliquer par les différents types de dépenses pris en compte. Ainsi, les dépenses éligibles au crédit d'impôt correspondent aux seules dépenses de conception et de création. Elles ne prennent pas en compte l'ensemble des dépenses de production et excluent par exemple les dépenses de débogage et de tests avals, ce qui pourrait avoir pour effet de rehausser la part des dépenses artistiques.
- (75) Il convient en outre de relever que les autorités françaises ont fourni des exemples précis de budgets détaillés de production de jeux vidéo montrant clairement que les dépenses artistiques peuvent y être majoritaires. Ceci est d'ailleurs corroboré par les commentaires de certains tiers, dont l'APOM, qui souligne que les éléments créatifs

⁽¹⁸⁾ JO C 9 du 13.1.2007, p. 1.

⁽¹⁹⁾ Article 4, point 3: «Les expressions culturelles sont les expressions qui résultent de la créativité des individus, des groupes et des sociétés, et qui ont un contenu culturel».

⁽²⁰⁾ Étude du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique français (Commission sur les aspects juridiques des œuvres multimédias) du 26 mai 2005: «Le régime juridique des œuvres multimédia: Droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs».

⁽²¹⁾ Selon son article 4, point 2, le «Contenu culturel» renvoie au sens symbolique, à la dimension artistique et aux valeurs culturelles qui ont pour origine ou expriment des identités culturelles».

- d'un jeu vidéo sont aujourd'hui des éléments prépondérants et substantiels des œuvres, que les éléments technologiques et logiciels ne sont que des outils au service de ces éléments créatifs et ne constituent en moyenne qu'une part limitée du prix de revient. La Commission note enfin que les dépenses dites de software sont susceptibles de varier suivant les cycles de consoles et qu'elles peuvent effectivement être plus élevées en début de cycle.
- (76) Pour les raisons exposées ci-dessus, le critère fondé sur la part des dépenses artistiques dans le budget apparaît dans le cas d'espèce comme un critère pertinent pour évaluer le contenu culturel des jeux vidéo.
- (77) Le critère attribuant 1 point lorsque le jeu traite de problématiques politiques, sociales ou culturelles pertinentes pour les citoyens européens et/ou reflète des valeurs spécifiques aux sociétés européennes est lui aussi pertinent dans la mesure où celles-ci sont l'expression d'identités culturelles européennes.
- (78) En ce qui concerne les deux critères d'ordre linguistique (version originale de la bible du jeu en français, et version originale du jeu éditée dans au moins trois langues de l'Union européenne dont le français), auxquels deux points au total sont attribués, il convient tout d'abord de noter que ces critères sont presque toujours remplis par les jeux figurant dans la simulation présentée par les autorités françaises et qu'à ce titre, ils sont relativement peu discriminants. Deuxièmement, certaines réserves peuvent être émises quant à leur réelle pertinence pour évaluer le contenu culturel d'un jeu vidéo. En effet, sans contester nullement l'importance culturelle fondamentale de la langue, il semble que celle-ci joue un rôle moins essentiel dans le caractère culturel d'un jeu vidéo que, par exemple, dans le cas d'un film ou d'un livre. Il paraît en effet possible de changer la langue d'un jeu vidéo sans affecter l'intégrité de l'œuvre, ce qui n'est pas le cas lors du doublage d'un film ou de la traduction d'un livre.
- (79) La quatrième partie du test de sélection comprend les critères qui sont liés à la localisation des dépenses et à la nationalité des collaborateurs de création. Bien que la contribution de créateurs européens puisse avoir indirectement une incidence sur le caractère culturel européen d'un jeu vidéo, il n'en reste pas moins que ces critères de localisation et de nationalité n'ont pas de lien direct avec le contenu culturel des jeux vidéo éligibles au vu des caractéristiques propres du secteur des jeux vidéo. Dans sa décision «UK Film Tax Incentive», la Commission était parvenue aux mêmes conclusions concernant des critères similaires utilisés par les autorités britanniques dans le cadre d'un dispositif de crédit d'impôt.
- (80) La cinquième partie du test comprend les critères liés à l'innovation éditoriale et technologique. Ceux-ci renvoient plus directement aux composantes logicielles des jeux vidéo, dont ISFE souligne d'ailleurs le caractère non-culturel. Cet argument peut être retenu et il n'y a pas lieu de considérer ces critères comme pertinents pour évaluer le contenu culturel des jeux vidéo éligibles.
- (81) Il apparaît donc que 14 points sur un maximum de 22 (12 si les critères linguistiques ne sont pas pris en compte) sont attribués à des critères qui peuvent être raisonnablement considérés comme visant à promouvoir la culture au sens de l'article 87, paragraphe 3, point d) du traité. Ceci représente donc plus de la moitié des points disponibles. La Commission a, par ailleurs, envisagé la situation hypothétique extrême, à savoir celle d'un jeu qui obtiendrait le maximum de points pour les critères qu'il est possible de considérer comme non pertinents du point de vue culturel ainsi que pour les critères linguistiques. Un tel jeu obtiendrait 10 points. Il devrait donc encore obtenir 4 points sur la base des critères pertinents du point de vue culturel pour dépasser le seuil des 14 points nécessaires pour être éligible. Par ailleurs, cette «situation hypothétique extrême» semble rare: sur les 74 jeux vidéo figurant dans la simulation fournie par les autorités françaises, seuls sept correspondent à cette situation. Six d'entre eux sont éligibles, mais ont tous obtenu plus de 4 points parmi les critères pertinents du point de vue culturel (et 6 en tenant en compte des critères linguistiques).
- (82) De plus, la Commission note que ce nouveau test de sélection fondé sur un ensemble de critères précis permet de réduire le risque de subjectivité dans l'évaluation des jeux vidéo par le comité d'experts.
- (83) Enfin, la Commission relève que le nouveau test de sélection proposé par les autorités françaises est plus restrictif que le test initialement notifié. Ainsi, sur la base des critères décrits dans la décision d'ouverture, les simulations fournies par les autorités françaises montrent que 49 % des jeux vidéo produits en France en 2005-2006 auraient été éligibles, contre 31 % sur la base du test actuel. Comme la Commission l'avait souligné dans sa décision d'ouverture, «si la mesure aboutissait à soutenir la production d'une large proportion de jeux vidéo, il pourrait alors apparaître qu'elle est détournée de son objectif avoué de promotion de la culture, et qu'elle pourrait alors avoir un objectif industriel» ⁽²²⁾. Au vu des caractéristiques propres du secteur spécifique des jeux vidéo, le fait que près de 30 % de jeux soient sélectionnés indique que la mesure n'a pas un simple objectif industriel de soutien à un secteur spécifique.

⁽²²⁾ Considérant 41.

- (84) Il y a donc lieu de conclure que les autorités françaises ont élaboré des critères nationaux vérifiables permettant de garantir que le contenu des jeux vidéo éligibles au titre du crédit d'impôt est véritablement culturel et que la mesure d'aide remplit donc un objectif réel de promotion de la culture.

Est-ce que la mesure est conçue de façon à remplir cet objectif culturel?

- (85) La Commission doit s'assurer que la mesure est appropriée, qu'elle a un effet incitatif suffisant et qu'elle est proportionnelle.

Instrument approprié

- (86) Concernant le premier point, les autorités françaises ont expliqué que le crédit d'impôt est selon elles l'instrument le plus approprié pour remplir l'objectif recherché. Les autorités françaises ont envisagé la possibilité de notifier cette mesure sur la base de l'encadrement communautaire des aides d'État à la recherche, au développement et à l'innovation, qui est d'ailleurs suggérée par ISFE, mais l'ont écartée dans la mesure notamment où cette base juridique ne permettait pas de lier l'intervention au contenu culturel des jeux vidéo éligibles et d'assurer une certaine diversité de l'offre de jeux vidéo. Cet encadrement n'aurait pas non plus permis de donner le même niveau d'aide que le crédit d'impôt. La Commission reconnaît que ce crédit d'impôt, tel qu'il est conçu, permet effectivement de diriger le soutien public vers les jeux à contenu culturel et qu'à ce titre, il apparaît comme étant un outil approprié pour atteindre l'objectif culturel ainsi poursuivi. La Commission souligne par ailleurs qu'elle a déjà conclu à la compatibilité sur la base de l'article 87, paragraphe 3, point d), du traité de mesures ayant la forme d'un crédit d'impôt dans de précédentes décisions ⁽²³⁾.

Effet incitatif

- (87) L'analyse du marché des jeux vidéo peut se caractériser par une tendance à la concentration de l'offre, qui s'exercerait au détriment des studios de production indépendants et donc de la diversité de l'offre ⁽²⁴⁾. Le marché des jeux vidéo est dans une large mesure un marché mondial, sur lequel les jeux pour consoles représentent les deux tiers des ventes. Ce marché est largement dominé par les

producteurs de consoles de jeux, qui imposent aux producteurs de jeux vidéo un système d'autorisations et de licences qui représentent jusqu'à 20 % du prix final du jeu.

- (88) En outre, le marché est caractérisé par une fragmentation des normes techniques et une absence d'interopérabilité. La demande est caractérisée par le renouvellement et la destruction réguliers, en moyenne tous les six ans, des équipements de jeux vidéo (consoles et PC) des ménages.

- (89) En conséquence, l'industrie des jeux vidéo est perpétuellement en phase de démarrage, avec des cycles de production très courts et des investissements lourds. Par ailleurs, l'amortissement des coûts de productions peut principalement se réaliser sur le marché de l'édition, à la différence par exemple des coûts de production des films, qui peuvent aussi être amortis par les droits de retransmission télévisuelle ou les ventes de DVD.

- (90) Dans ce contexte, selon les informations fournies, l'industrie des jeux vidéo française est généralement caractérisée par des studios de production de petite taille (moins de 200 employés) qui ne disposeraient pas de capacités financières suffisantes et seraient de ce fait dépendants des éditeurs pour financer leurs développements. Le système de rémunération des studios de développement par les éditeurs est fonction des ventes, une fois couverts les coûts de production avancés par les éditeurs. Les autorités françaises ont ainsi souligné que le nombre de jeux vidéo «culturels» qui auraient pu remplir le test de sélection de ce crédit d'impôt est en constant déclin depuis 2000. Elles soulignent en particulier et à titre d'exemple qu'il y a de moins en moins de jeux vidéo ayant un contexte historique (Versailles, Pompéi, Égypte) depuis que le studio de production spécialisé dans ce genre de jeux vidéo, Cryo Interactive, a disparu.

- (91) Un crédit d'impôt fondé sur les critères décrits à la section 5 de la présente décision devrait favoriser la production des jeux vidéo ayant un contenu culturel par rapport aux jeux qui sont purement de divertissement, en diminuant les coûts de production des premiers. Il y a donc lieu de conclure que la mesure est susceptible d'avoir un effet incitatif suffisant par rapport à son objectif.

Proportionnalité

- (92) La Commission note que l'intensité de l'aide est seulement de 20 %, ce qui est relativement faible en comparaison des intensités d'aide généralement autorisées dans le domaine culturel. Ainsi, l'intensité normalement autorisée dans le domaine du cinéma ou de la production audio-visuelle est de 50 %.

⁽²³⁾ Voir, par exemple, la décision du 16 mai 2006 sur le cas N 45/06 — Crédit d'impôt à la production phonographique (JO C 293 du 2.12.2006, p. 6) et la décision du 22 mars 2006 sur les cas NN 84/04 et N 95/05 — Régimes d'aides au cinéma et à l'audiovisuel (JO C 159 du 30.6.2005, p. 24).

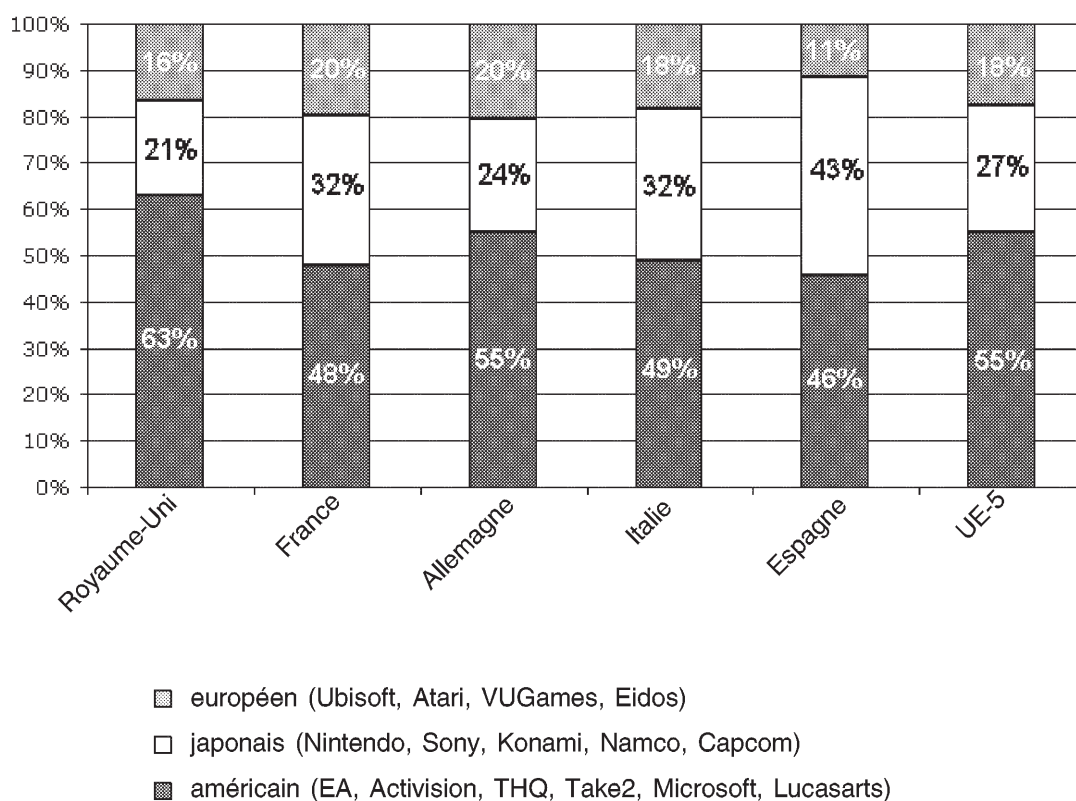
⁽²⁴⁾ Sources: *Digital Broadband content — the online computer and video game industry*, OECD, DSTI/ICCP/IE(2004)13/FINAL, publié le 12.5.2005; Rapport de M. Fries à l'attention de M. Francis Mer, Ministre de l'économie, des finances et de l'industrie, et de M^{me} Nicole Fontaine, Ministre déléguée à l'industrie. — Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France (22 décembre 2003).

- (93) La Commission note par ailleurs que l'assiette des coûts éligibles est désormais correctement et précisément définie: ainsi, seules les dépenses de fonctionnement hors charges de personnel et dotations aux amortissements des immobilisations qui sont effectivement supportées par le bénéficiaire de l'aide seront prises en compte. Ce type de dépenses n'est en effet plus fixé de façon forfaitaire à 75 % des charges de personnel.
- (94) Il convient donc de conclure que la mesure est aussi proportionnelle. En outre, seuls les coûts réellement exposés pour la production des jeux éligibles étant pris en compte, la crainte exprimée par ISFE quant au risque

de subventions croisées entre jeux culturels et jeux commerciaux n'a plus lieu d'être.

Est-ce que les distorsions de concurrence et les effets sur le commerce sont limités, de telle manière que le bilan global de l'aide est positif?

- (95) Sur la base des chiffres fournis par les autorités françaises, il apparaît que les principaux concurrents sur le marché des jeux vidéo sont japonais ou nord américains. Ainsi, les parts de marché des éditeurs européens en 2005 sur les principaux marchés européens n'excèdent jamais les 20 %, et étaient en moyenne de 18 %, comme le montre le graphique suivant:



- (96) Ces chiffres sont corroborés par la liste, fournie par ISFE, des 50 jeux vidéo les plus vendus en France en 2006: 21 sont édités par des entreprises japonaises, 19 par des entreprises américaines, et 10 par des entreprises européennes. Ils sont également confirmés par le classement des entreprises de jeux vidéo par chiffre d'affaires, établi par l'Observatoire audiovisuel européen en 2003, qui indique que les quatre premières entreprises sont japonaises et américaines.
- (97) Les parts de marché des éditeurs français, qui bénéficient indirectement du crédit d'impôt dans la mesure où ils

éditent les jeux vidéo produits par les studios éligibles au crédit d'impôt, sont logiquement plus faibles: en 2005, les trois principaux éditeurs français, Ubisoft, Atari, et VUGames représentaient respectivement 6,4 %, 3,5 % et 4,4 % du marché de l'édition de jeux vidéo constitué par les cinq États membres mentionnés dans le graphique figurant au considérant 95. De plus, les studios de ces éditeurs qui sont établis en France ne représentent qu'une faible proportion des parts de marché de ces éditeurs: 25 % pour Ubisoft (soit 1,6 % du marché constitué par ces cinq États membres), 10 % pour Atari (soit 0,35 %) et 2 % pour VUGames (part négligeable).

- (98) De plus, il convient de souligner qu'une part relativement faible des jeux vidéo produits en France sera subventionnée: la simulation portant sur les jeux vidéo produits en France en 2005-2006, montre que seulement 30 % d'entre eux pourraient en principe bénéficier du crédit d'impôt.
- (99) Il convient également de relever que les associations de producteurs de jeux vidéo ayant formulé des commentaires à la suite de l'ouverture de la procédure, tels que TIGA, GAME, APOM et EGDF, ont souligné elles aussi le faible impact de la mesure sur leurs industries nationales. Ainsi, EGDF, qui représente 500 studios dans dix États membres, a notamment souligné en particulier que la mesure telle que notifiée, en permettant de financer à hauteur de 20 % entre 15 et 30 projets sur deux ans ne créera qu'une distorsion limitée dans la mesure où 1 500 jeux vidéo sont mis sur le marché chaque année. Ces commentaires sont d'autant plus significatifs qu'ils ont été formulés sur la base du projet décrit dans la décision d'ouverture, dont le champ d'application a depuis été réduit.
- (100) La mesure aurait pu avoir un effet potentiellement négatif sur le commerce, identifié par GAME, en ce que les coûts de sous-traitance n'étaient pas pris en compte dans les coûts éligibles dans la proposition initiale de la France. Cela aurait incité les entreprises bénéficiaires à internaliser leurs coûts, au lieu de recourir à la sous-traitance, qui est une pratique courante dans ce secteur. Cela aurait pu se faire notamment au détriment d'entreprises établies dans d'autres États membres et donc au détriment du commerce intracommunautaire. Toutefois, cet effet négatif est écarté dans la mesure où les autorités françaises ont accepté d'inclure les dépenses de sous-traitance parmi les coûts éligibles, dans la limite de 1 million d'euros par projet.
- (101) La Commission considère que cette limite, justifiée par des raisons budgétaires, est acceptable dans le cas d'espèce dans la mesure où, en pratique, elle n'est pas susceptible d'affecter la plupart des jeux vidéo produits en France. En effet, selon les informations fournies par les autorités françaises, sur les 74 jeux vidéo figurant dans leur simulation, 64 avaient un budget de production inférieur à 2 million d'euros, huit avaient un budget compris entre deux et cinq millions d'euros, et deux avaient un budget de production supérieur à cinq millions d'euros. Compte tenu de ce niveau moyen de budget de production, un plafond d'un million d'euros pour les dépenses de sous-traitance n'apparaît pas susceptible de constituer un obstacle significatif au recours à la sous-traitance. En fonction de l'évolution des budgets de production de jeux vidéo en France, la Commission se réserve le droit de reconsidérer le niveau de ce plafond, lorsque cette mesure d'aide sera renotifiée dans les quatre ans suivant sa mise en œuvre, conformément aux engagements des autorités françaises.
- (102) En outre, la Commission estime que l'impact du crédit d'impôt sur la concurrence sera d'autant plus limité que le marché des jeux vidéo est un marché important, de l'ordre de 21 milliards de dollars des États-Unis en 2003, qui connaît une croissance de long terme élevée, estimée à 13 % par an et sur lequel les prix sont relativement fixes.
- (103) Enfin, la Commission note que deux des tiers ont mis en avant l'effet potentiellement négatif de la mesure sur le commerce et sur la concurrence. ISFE a indiqué que la mesure risquait d'entraîner un transfert des investissements vers la France et ADESE a souligné l'effet potentiellement négatif de la mesure notamment sur l'industrie espagnole. Ces tiers n'ont toutefois fourni aucune donnée chiffrée ou explication détaillée permettant à la Commission d'évaluer ce risque potentiel. La Commission note en outre que ISFE et ADESE représentent les éditeurs et distributeurs de jeux vidéo. Or, comme cela a déjà été expliqué au considérant 0, les associations de producteurs, qui représentent les concurrents directs des bénéficiaires potentiels de l'aide, ont conclu qu'un tel risque sur la concurrence pouvait être exclu. La Commission estime par ailleurs que les studios de développement bénéficiaires du crédit ne sont pas en position d'exercer un pouvoir de marché sur les éditeurs comme cela est indiqué au considérant 0. Dans ses commentaires, Ubisoft, l'un des principaux éditeurs français, a d'ailleurs souligné le caractère également bénéfique de l'aide qui permet également de réduire les risques financiers de ces derniers en diminuant les coûts de production des jeux vidéo et de développer une offre européenne.
- (104) La Commission estime de plus que le crédit d'impôt n'atteint pas une proportion de nature à modifier les décisions de localisations des investissements des industriels, eu égard aux autres paramètres de ces décisions, notamment les conditions d'emploi et de rémunération. En ce qui concerne plus particulièrement l'effet de la mesure sur l'industrie espagnole, la Commission note par ailleurs, sur la base du graphique figurant au considérant 95, que c'est en Espagne que la part de marché des éditeurs européens est la plus faible. Contrairement à ce que déclare ADESE, et en l'absence de données plus précises de sa part, il y a lieu de considérer que cette mesure d'aide n'est pas susceptible d'avoir un impact plus important en Espagne que dans les autres États membres.
- (105) Eu égard aux considérations qui précèdent, la Commission estime que l'aide n'aura pas pour effet de renforcer le pouvoir de marché des entreprises bénéficiaires, ni d'entraver les incitants dynamiques des acteurs du marché mais, bien au contraire, d'augmenter la variété de l'offre sur le marché. Il convient donc de conclure que les distorsions de concurrence et les effets sur le commerce de la mesure sont limités, de telle façon que le bilan global de l'aide est positif. Le crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo est donc compatible avec le marché commun, sur la base de l'article 87, paragraphe 3, point d), du traité,

A ARRÊTÉ LA PRÉSENTE DÉCISION:

Article premier

La mesure, prévue par la France, instaurant un crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo est compatible avec le marché commun sur la base de l'article 87, paragraphe 3, point d), du traité.

Article 2

La République française est destinataire de la présente décision.

Fait à Bruxelles, le 11 décembre 2007.

Par la Commission
Neelie KROES
Membre de la Commission
