

REPUBLIQUE FRANCAISE
AU NOM DU PEUPLE FRANCAIS

COUR ADMINISTRATIVE D'APPEL DE PARIS
14 MARS 2016
6ème Chambre

N° 15PA00093

Mme FUCHS TAUGOURDEAU, président
Mme Valérie PETIT, rapporteur
M. BAFFRAY, rapporteur public
SCP PIWNICA-MOLINIE, avocat

Vu la procédure suivante :

Procédure contentieuse antérieure :

La société Magic Pockets a demandé au Tribunal administratif de Paris d'annuler la décision du 8 avril 2013 par laquelle le Centre national du cinéma et de l'image animée a refusé de lui accorder, pour le jeu vidéo " Teenage Mutant Ninja Turtles " l'agrément provisoire ouvrant droit au crédit d'impôt prévu à l'article 220 terdecies du code général des impôts, ensemble la décision du 1er août 2013 rejetant le recours gracieux formé contre cette décision.

Par un jugement n° 1314291/5-1 du 6 novembre 2014, le Tribunal administratif de Paris a rejeté sa demande.

Procédure devant la Cour :

Par une requête enregistrée le 8 janvier 2015, la société Magic Pockets, représentée par MeA..., demande à la Cour :

1°) d'annuler ce jugement du Tribunal administratif de Paris du 6 novembre 2014 ;

2°) d'annuler, pour excès de pouvoir, la décision du Centre national du cinéma et de l'image animée du 8 avril 2013 ainsi que la décision du 1er août 2013 rejetant son recours gracieux ;

3°) de mettre à la charge du Centre national du cinéma et de l'image animée la somme de 6 000 euros au titre de l'article L. 761-1 du code de justice administrative.

Il soutient que :

- le refus d'agrément est insuffisamment motivé ; la motivation contenue dans la décision rejetant le recours gracieux ne purge pas ce vice ; la motivation ne peut intervenir a posteriori;
- c'est à tort que le CNC ne lui a pas attribué de points au titre de l'originalité du scénario ;
- c'est également à tort qu'il a refusé de lui attribuer des points au titre de la narration ; contrairement à ce qu'a estimé le tribunal administratif, l'attribution de points peut être modulée ; il ne s'agit pas d'un simple jeu de combat ; le jeu vidéo " Teenage Mutant Ninja Turtles 2014 " a ensuite bénéficié, en 2014, d'un agrément provisoire, ce qui atteste de

l'incohérence du CNC ;

- c'est à tort que le CNC lui a attribué un seul point au titre des " innovations technologiques et éditoriales " ;

Par un mémoire en défense, enregistré le 13 juillet 2015, le Centre national du cinéma et de l'image animée, représenté par la SCP Piwnica-B..., conclut au rejet de la requête et à ce qu'une somme de 4 500 euros soit mise à la charge de la société Magic Pockets au titre de l'article L. 761-1 du code de justice administrative.

Il soutient que les moyens soulevés par la requête ne sont pas fondés.

Par ordonnance du 8 septembre 2015, la clôture de l'instruction a été fixée au 12 octobre 2015.

Par un mémoire en réplique, enregistré le 9 octobre 2015, la société Magic Pockets reprend les conclusions de sa requête et les mêmes moyens.

Vu les autres pièces du dossier.

Vu :

- le code général des impôts et le livre des procédures fiscales ;
- la loi n° 79-587 du 11 juillet 1979 ;
- le décret n° 2008-508 du 29 mai 2008 pris pour l'application des articles 220 terdecies et 220 X du code général des impôts et relatif à l'agrément des jeux vidéo ouvrant droit au crédit d'impôt pour dépenses de création de jeux vidéo ;
- l'arrêté interministériel du 29 mai 2008 pris pour l'application des articles 5 et 6 du décret n° 2008-508 du 29 mai 2008 pris pour l'application des articles 220 terdecies et 220 X du code général des impôts et relatif à l'agrément des jeux vidéo ouvrant droit au crédit d'impôt pour dépenses de création de jeux vidéo ;
- le code de justice administrative.

Les parties ont été régulièrement averties du jour de l'audience.

Ont été entendus au cours de l'audience publique :

- le rapport de Mme Petit,
- les conclusions de M. Baffray, rapporteur public,
- les observations de Me C...pour la Société Magic Pockets,
- et les observations de Me B...pour le Centre national du cinéma et de l'image animée.

1. Considérant que par une décision du 8 avril 2013, le président du Centre national du cinéma et de l'image animée a refusé de délivrer à la société Magic Pockets, pour le jeu vidéo " Teenage Mutant Ninja Turtles " l'agrément provisoire ouvrant droit au crédit d'impôt prévu à l'article 220 terdecies du code général des impôts ; qu'il a rejeté, le 1er août 2013, le recours gracieux formé par cette société ; que par un jugement du 6 novembre 2014, le Tribunal administratif de Paris a rejeté la demande de la société Magic Pockets tendant à l'annulation de ces deux décisions ; que la société requérante fait appel de ce jugement ;

2. Considérant que les décisions de refus de l'agrément prévu à l'article 220 terdecies du code général des impôts sont au nombre de celles qui " refusent un avantage dont l'attribution constitue un droit pour les personnes qui remplissent les conditions légales pour l'obtenir " au sens des dispositions de l'article 1er de la loi du 11 juillet 1979 susvisée alors en vigueur, reprises aujourd'hui à l'article L. 211-2 du code des relations entre le public et l'administration; qu'elles doivent, par suite, être motivées ; que la décision du 8 avril 2013 mentionne les textes réglementaires dont elle fait application ; qu'elle comporte également l'énoncé des circonstances de fait qui en constituent le fondement ; que, contrairement à ce que soutient la société requérante, elle précise notamment le nombre de points obtenus dans le barème ainsi que les catégories pour lesquelles aucun point n'a été attribué ou pour lesquelles le nombre maximal de points n'a pu être accordé ; que, dans ces conditions, elle est suffisamment motivée au regard des exigences de la loi du 11 juillet 1979 ; que la décision du 1er août 2013 est également, en tout état de cause, pour les mêmes motifs, suffisamment motivée ;

3. Considérant qu'aux termes de l'article 220 terdecies du code général des impôts :
" I. - Les entreprises de création de jeux vidéo soumises à l'impôt sur les sociétés (...) peuvent bénéficier d'un crédit d'impôt au titre des dépenses mentionnées au IV qu'elles exposent en vue de la création de jeux vidéo agréés (...) III. - 1. Les jeux vidéo ouvrant droit au bénéfice du crédit d'impôt doivent répondre aux conditions suivantes : (...) 3° Etre réalisés principalement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création qui sont, soit de nationalité française, soit ressortissants d'un autre Etat membre de la Communauté européenne, ou d'un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention fiscale contenant une clause d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude ou l'évasion fiscale (...) 4° Contribuer au développement de la création française et européenne en matière de jeux vidéo ainsi qu'à sa diversité en se distinguant notamment par la qualité, l'originalité ou le caractère innovant du concept et le niveau des dépenses artistiques. Le respect des conditions de création prévues aux 3° et 4° est vérifié au moyen d'un barème de points dont le contenu est fixé par décret (...) IV. - 1. Pour la création d'un jeu vidéo déterminé, le crédit d'impôt calculé au titre de chaque année est égal à 20 % du montant total des dépenses suivantes (...) 2. Les dépenses mentionnées au 1 ouvrent droit au bénéfice du crédit d'impôt à compter de la date de réception par le directeur général du Centre national de la cinématographie d'une demande d'agrément provisoire. Cet agrément est délivré après sélection par un comité d'experts chargé de vérifier que le jeu vidéo remplit les conditions prévues au III (...) VII. - Les conditions d'application du présent article, notamment celles relatives à la délivrance de l'agrément provisoire (...), sont fixées par décret " ; qu'aux termes de l'article 5 du décret du 29 mai 2008 susvisé, alors en vigueur : " I. - Le respect des conditions de création prévues aux 3° et 4° de l'article 220 terdecies du code général des impôts est vérifié au moyen d'un barème de points, affectés aux deux groupes prévus aux 1° et 2° ci-après. Le nombre de points affectés à chacun des éléments composant ces groupes ainsi que leurs conditions d'obtention sont fixés par arrêté conjoint du ministre chargé de la culture et du ministre chargé de l'industrie. Le contenu de ce barème est le suivant : 1° Un groupe " Auteurs et collaborateurs de création " (...) 2° Un groupe " Contribution au développement de la création " (...) II. - Pour être considérés comme répondant aux conditions de création prévues aux 3° et 4° du 1 du III de l'article 220 terdecies du code général des impôts, les jeux vidéo doivent obtenir cumulativement le nombre de points requis au titre de chacun des deux groupes prévus aux 1° et 2° du 1 " ; qu'aux termes de l'article 3 de l'arrêté interministériel du 29 mai 2008 susvisé, alors en vigueur : " I. Pour le groupe " Contribution au développement de la création ", les points sont affectés comme suit (...) II. Sont considérés comme contribuant au développement de la création française et

européenne en matière de jeux vidéo ainsi qu'à sa diversité les jeux vidéo qui réunissent un minimum de 14 points " ;

4. Considérant qu'il ressort des pièces du dossier que le projet de jeu vidéo " Teenage Mutant Turtles " n'a obtenu que 12 points au titre du groupe " Contribution au développement de la création ", alors qu'un nombre minimal de 14 points est exigé par l'article 3 de l'arrêté du 29 mai 2008 pour ouvrir droit à l'agrément ;

5. Considérant, en premier lieu, qu'aux termes du 2° du I de l'article 3 de l'arrêté interministériel du 29 mai 2008 susvisé : " Il est affecté au sous-groupe " Originalité de la création " un nombre total de 2 points, attribués notamment en considération de l'originalité du scénario et de la créativité de l'univers graphique et sonore " ; qu'il est constant que le jeu vidéo en cause est inspiré et adapté d'une série animée diffusée sur la chaîne de télévision Nickelodéon en 2012 ; que le scénario ne peut, dès lors, être regardé comme original ; que, par ailleurs, il ne ressort pas des explications et des éléments présentés par la société requérante que l'univers graphique et sonore du jeu vidéo se caractériserait par un degré significatif de créativité justifiant l'attribution d'au moins un point ; qu'ainsi, la société requérante n'est pas fondée à soutenir qu'elle aurait dû obtenir au moins un point au titre du sous-groupe " Originalité de la création " ;

6. Considérant, en deuxième lieu, qu'aux termes du 3° du I de l'article 3 de l'arrêté interministériel du 29 mai 2008 susvisé : " Il est affecté au sous-groupe " Contenus culturels " un nombre total de 8 points répartis de la manière suivante : a) Le jeu vidéo repose sur une narration : 3 points (...) " ; qu'il ressort des pièces du dossier que le jeu en litige consiste pour l'essentiel en un enchaînement de combats, sans comporter un véritable récit ; que, par suite, la société requérante, qui ne peut utilement soutenir qu'un autre jeu vidéo, " Teenage Mutant Ninja Turtles 2014 " aurait ensuite bénéficié, en 2014, d'un agrément provisoire, n'est pas fondée à soutenir qu'elle aurait dû obtenir de points au titre de ce critère ;

7. Considérant, en troisième lieu, qu'aux termes du 5° du I de l'article 3 de l'arrêté interministériel du 29 mai 2008 susvisé : " Il est affecté au sous-groupe " Innovations technologiques et éditoriales " un nombre total de 3 points, au titre d'innovations réalisées dans les domaines suivants : interface homme et machine, contenu généré par les utilisateurs, intelligence artificielle, rendu, interactivité et fonctionnalité multi-joueurs, structure narrative. Les points sont obtenus comme suit : a) Lorsque le jeu vidéo comporte une seule innovation : 1 point ; b) Lorsque le jeu vidéo comporte deux innovations : 2 points ; c) Lorsque le jeu vidéo comporte au moins trois innovations : 3 points " ; que le CNC n'a accordé à la société requérante qu'un seul point, pour tenir compte, dans le domaine " interface homme et machine ", de l'innovation constituée par l'utilisation des gyroscopes de la manette de jeu ; qu'il ne ressort pas des pièces du dossier que le jeu aurait comporté des innovations significatives en ce qui concerne l'intelligence artificielle, la structure narrative, l'interactivité et la fonctionnalité multi-joueurs ; qu'en admettant même qu'une innovation puisse être reconnue s'agissant du " rendu ", permettant à la société requérante d'obtenir un point de plus, le nombre total de points au titre du groupe " Contribution au développement de la création " serait égal à 13, soit un nombre inférieur à celui requis par l'article 3 de l'arrêté du 29 mai 2008 ;

8. Considérant qu'il résulte de tout ce qui précède que la société Magic Pockets n'est pas fondée à soutenir que c'est à tort que, par le jugement attaqué, le tribunal administratif a rejeté sa demande ; qu'en conséquence, ses conclusions présentées au titre de l'article L. 761-1 du code de justice administrative ne peuvent qu'être rejetées ; qu'il n'y a pas lieu, dans les circonstances de l'espèce, de faire droit aux conclusions présentées par le Centre national du

cinéma et de l'image animé au titre des mêmes dispositions ;
DÉCIDE :

Article 1er : La requête de la société Magic Pockets est rejetée.

Article 2 : Les conclusions présentées par le Centre national du cinéma et de l'image animée au titre de l'article L. 761-1 du code de justice administrative sont rejetées.

Article 3 : Le présent arrêt sera notifié à la société Magic Pockets et au Centre national du cinéma et de l'image animée.

Délibéré après l'audience du 19 février 2016, à laquelle siégeaient :

- Mme Fuchs-Taugourdeau, président de chambre,
- M. Niollet, président assesseur,
- Mme Petit, premier conseiller.

Lu en audience publique, le 14 mars 2016.

Le rapporteur,

V. PETITLe président,

O. FUCHS TAUGOURDEAU

Le greffier,

A-L. CHICHKOVSKY PASSUELLO

La République mande et ordonne au ministre de la culture et de la communication en ce qui le concerne ou à tous huissiers de justice à ce requis en ce qui concerne les voies de droit commun contre les parties privées, de pourvoir à l'exécution de la présente décision.