



ASSEMBLÉE NATIONALE

14ème législature

jeux vidéo

Question écrite n° 77794

Texte de la question

M. Patrice Martin-Lalande attire l'attention de Mme la secrétaire d'État, auprès du ministre de l'économie, de l'industrie et du numérique, chargée du numérique est appelée sur la politique fiscale offensive mise en œuvre par certaines provinces du Canada en faveur des entreprises du secteur de l'industrie stratégique du jeu vidéo. En 2013, le secteur de l'industrie du jeu vidéo a contribué à hauteur de 2,3 milliards de dollars au PIB du Canada. La province du Québec peut investir directement dans la production de certains jeux vidéo à condition que ces derniers soient créés par des sociétés québécoises. L'investissement du Gouvernement provincial peut s'élever jusqu'à 3 millions de dollars et 35 % du budget total d'un jeu vidéo. Afin d'attirer les entreprises du secteur, d'autres provinces, comme l'Ontario ou la Nouvelle-Écosse, proposent depuis plusieurs années des crédits d'impôt allant de 40 % à 50 % du montant total des dépenses affectées directement à la création du jeu vidéo, soit plus du double du crédit d'impôt en vigueur en France. Il lui demande les mesures que le Gouvernement a déjà prises, ou compte prendre, pour que soit analysée la conformité de ces pratiques fiscales aux règles de l'Organisation mondiale du commerce (OMC). Dans le cas où ces pratiques ne seraient pas conformes aux règles de l'OMC, il lui demande par quelles voies le Gouvernement compte demander et obtenir le respect immédiat de ces règles, ainsi que la réparation du préjudice subi par les entreprises concurrentes depuis l'entrée en vigueur de ces pratiques déloyales. Dans le cas où ces pratiques seraient conformes aux règles de l'OMC, il lui demande ce que le Gouvernement compte faire, et suivant quel calendrier, pour permettre aux entreprises françaises, et plus largement européennes, de compenser ces avantages compétitifs déterminants dans le développement et même la survie d'une industrie française et européenne du jeu vidéo. Il lui demande notamment à quelle échéance aboutira la mise en place d'un Fonds d'avance participative du jeu vidéo -cofinancé par la Caisse des dépôts et consignations (CDC) et l'Institut pour le financement du cinéma et des industries culturelles (IFIC), et opéré par ce dernier-, 5 ans après l'amorce du projet et alors que le Québec a su créer en quelques mois un fonds de 15 millions d'euros pour des prises de participations directes dans les entreprises vidéo-ludiques.

Données clés

Auteur : [M. Patrice Martin-Lalande](#)

Circonscription : Loir-et-Cher (2^e circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 77794

Rubrique : Audiovisuel et communication

Ministère interrogé : Numérique

Ministère attributaire : Économie

Date(s) clé(s)

Question publiée au JO le : [14 avril 2015](#), page 2803

Question retirée le : 20 juin 2017 (Fin de mandat)