

ASSEMBLÉE NATIONALE

9 novembre 2019

PLF POUR 2020 - (N° 2272)

Commission	
Gouvernement	

Retiré

AMENDEMENT

N° II-2948

présenté par

Mme Calvez, Mme Rixain, Mme Atger, M. Claireaux, Mme Colboc, M. Damaisin, Mme Gomez-Bassac, M. Gouffier-Cha, Mme Hérin, M. Le Bohec, Mme Le Peih, Mme Magne, Mme Panonacle, Mme Pételle, M. Poulliat, Mme Racon-Bouzon, Mme Rilhac, Mme Romeiro Dias, M. Sorre et M. Testé

ARTICLE ADDITIONNEL**APRÈS L'ARTICLE 62, insérer l'article suivant:**

I. – Le IV de l'article 220 *terdecies* est complété par un alinéa ainsi rédigé :

« Les dépenses mentionnées au 3° du présent IV n'entrent pas dans la base de calcul du crédit d'impôt lorsque la proportion des personnes de l'un des deux sexes faisant l'objet de ces dépenses est inférieure à 25 %. »

II. – Les dispositions du I s'appliquent aux crédits d'impôt calculés au titre des exercices ouverts à compter du 1^{er} janvier 2020. »

III. – Le I entre en vigueur à une date, fixée par décret, qui ne peut être postérieure de plus de six mois à la date de réception par le Gouvernement de la réponse de la Commission européenne permettant de considérer le dispositif législatif lui ayant été notifié comme conforme au droit de l'Union européenne en matière d'aides d'État.

EXPOSÉ SOMMAIRE

Cet amendement vise à introduire un critère de genre dans le crédit d'impôt jeu-vidéo afin d'impulser une plus grande mixité dans cette filière.

La place des femmes dans les industries culturelles, et en particulier dans la création d'œuvres multimédias, accuse encore un retard notable par rapport à leur proportion au sein de la population mais également à leurs effectifs en matière de consommation de tels biens. Si des progrès ont certes

été réalisés, au cours des dernières années, notamment sous l'impulsion du CNC, l'évolution est trop mesurée pour peser réellement sur l'image des femmes que ces œuvres véhiculent et donc sur le regard que porte la société, dans son ensemble, sur le sexe féminin.

Aussi, cet amendement introduit un critère de genre qui conditionne l'éligibilité au crédit d'impôt d'un type de dépense, à savoir les dépenses de personnel liées à la création du jeu vidéo. En effet, il apparaît que la proportion de femmes dans les studios de développement est encore trop faible et reste stable à 14 % seulement, alors même que 50 % des joueurs sont des joueuses (SNJV, Baromètre annuel du jeu vidéo en France, Edition 2020).

Cet amendement vise donc à faire du crédit d'impôt un outil efficace afin d'encourager les acteurs du jeu-vidéo à rééquilibrer leurs équipes pour offrir aux femmes des perspectives d'emplois et de carrière plus équitables.

Le choix d'instaurer un critère de mixité – et non de parité – illustre bien cette volonté de faire du crédit d'impôt un dispositif incitatif, ainsi qu'en témoigne d'ailleurs la proportion minimum de personnes de l'un des deux sexes qui a été retenue : 25 %. Ce taux, réaliste, a été déterminé en fonction des données fournies par le Syndicat national du jeu vidéo qui précise, dans son baromètre annuel du jeu vidéo (cf. supra) que les femmes représentent 26 % des étudiants dans les écoles de jeu-vidéo.