

ASSEMBLÉE NATIONALE

30 septembre 2021

PLF POUR 2022 - (N° 4482)

Non soutenu

AMENDEMENT

N ° I-CF409

présenté par
M. Di Filippo

ARTICLE ADDITIONNEL

APRÈS L'ARTICLE 10, insérer l'article suivant:

I. – L'article 220 *terdecies* du code général des impôts est complété par un alinéa ainsi rédigé :

« VIII. – À compter du 1^{er} janvier 2021, une taxe de 0,01 centime est prélevée sur chaque vente de jeu vidéo. »

EXPOSÉ SOMMAIRE

Le marché français du jeu vidéo représente 5,3 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2020, soit une croissance de +11,3 % par rapport à 2019.

Les jeux de sports (2^{ème} au classement par genre) représentent à eux seuls 2.2Mds € de chiffre d'affaires.

71 % des français jouent occasionnellement et 49 % régulièrement : 1 enfant sur 2 et 1 adulte sur 3 jouent tous les jours.

L'objet de cet amendement est de proposer l'instauration d'une taxe sur les jeux vidéo, qui favorisent la sédentarité et l'éloignement des consommateurs des clubs sportifs, taxe qui pourrait devenir une source de financement pour le monde sportif.

Une taxe de 0.01 centime permettrait ainsi de récolter chaque année des fonds qui pourraient être dédiés au sport.

Selon l'OMS, 60 à 85 % de la population mondiale, dans les pays développés comme dans ceux en développement, a un mode de vie sédentaire, ce qui en fait l'un des problèmes de santé publique les plus sérieux de notre époque. On estime aussi que deux tiers des enfants n'ont pas une activité physique suffisante, ce qui aura des conséquences graves pour leur santé à l'avenir. Chez les

7-18 ans, la capacité physique a diminué de 25 % en un demi-siècle et le nombre de diabètes liés au surpoids augmente

La sédentarité entraîne une augmentation rapide de la fréquence des maladies comme les affections cardiovasculaires, le diabète ou l'obésité. Les maladies chroniques liées à ces facteurs de risque sont désormais les principales causes de mortalité dans toutes les régions du monde.

Le coût social de l'inactivité physique est ainsi estimé à 16,7 Mds€ pour l'année 2013 (dont 13,4 Mds€ de dépenses de santé et 3,2 Mds€ de coûts indirects). Les économies réalisées par le niveau de pratique « constaté » s'élèvent quant à elles à 2,6 Mds€. Ce chiffre correspond au solde entre les économies réalisées sur les dépenses de santé (5,6 Mds€) déduit des dépenses de santé générées par la pratique sportive (3 Mds€). Un accroissement de 10 % de la pratique, génère ainsi 560 millions d'euros d'économies en termes de dépenses de santé et 300 millions d'euros de dépenses supplémentaires soit un gain net de 260 millions. Le gain est maximal (7,7 Mds€) dès lors que le taux de pratique de 100 % est atteint (soit une augmentation de 300 % du niveau de pratique actuel).

Il est essentiel de mettre en place de nouvelles mesures de financement dédiées à l'organisation et à la promotion des activités physiques et sportives, et à la lutte contre la sédentarité. Tel est l'objet du présent amendement.