

ASSEMBLÉE NATIONALE

4 octobre 2022

PLF POUR 2023 - (N° 273)

Rejeté

SOUS-AMENDEMENT

N° I-CF1483

présenté par
M. Masségli

à l'amendement n° CF|1252 de M. Labaronne

APRÈS L'ARTICLE 3

Supprimer le 3° .

EXPOSÉ SOMMAIRE

L'évaluation de 2021 concernant le crédit d'impôt jeux vidéos, entré en vigueur le 1^{er} janvier 2017, a fait ses preuves :

En comparant les promesses de dépenses en France de 2016 (70 M€), année précédant la réforme, à celles de 2021 (174 M€), on observe en quatre ans une multiplication des promesses de dépenses en France par 2,5. La moyenne annuelle des promesses de dépenses en France sur les trois dernières années s'élève à 189 M€.

Le nombre de jeux vidéo agréés ayant généré des dépenses éligibles dans l'année atteint 78 en 2021, soit plus du double du niveau atteint en 2016. Les jeux vidéo agréés au crédit d'impôt en 2021 représentent un budget total de 234 M€, dont 174 M€ dépensés en France (soit un taux de localisation des dépenses en France de 74 %).

Le secteur du jeu vidéo a créé plus de 6 000 emplois depuis 2010, avec une progression plus forte constatée depuis 3 ans. Il représente désormais 12 000 emplois directs. Ces emplois sont pour la plupart hautement qualifiés, requérant un haut niveau de technicité, et sont très majoritairement des emplois stables (80 % des emplois salariés sont des CDI)¹⁸. Ces caractéristiques permettent de renforcer les écosystèmes régionaux qui se développent particulièrement en Nouvelle-Aquitaine, Occitanie et Auvergne-Rhône-Alpes.

Vouloir borner ce crédit d'impôt spécifique, sans l'inscrire dans un mouvement général pour l'ensemble des dépenses fiscales, serait envoyer un très mauvais signal au secteur qui ne pourrait que profiter aux pays concurrents sur ce secteur comme le Canada

