

Bercy rassure financièrement l'industrie française du jeu vidéo

Attendue et souhaitée par la filière du jeu vidéo en France, la réforme du crédit d'impôt devrait permettre aux éditeurs de jeux sur mobile et studios indépendants de bénéficier plus aisément de cette aide, qui peut monter jusqu'à 6 millions d'euros par exercice.

Temps de lecture : minute

24 février 2022

L'industrie française du jeu vidéo va obtenir une réforme de son crédit d'impôt, qui va notamment rendre davantage de productions éligibles, ont annoncé ce jeudi 24 février 2022 le gouvernement et des syndicats du secteur. Présent à l'ouverture d'un événement organisé par le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) et du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), le secrétaire d'État chargé de la Transition numérique et des Communications électroniques, Cédric O, a annoncé un accord pour "moderniser" le barème de ce crédit d'impôt. Le secteur du jeu vidéo bénéficiera aussi du plan France 2030, a annoncé le secrétaire d'État comme le rapporte Le Figaro.

Selon son cabinet, le nouveau barème sera "plus inclusif et plus adapté à l'industrie", et notamment au segment des jeux mobiles qui compte plusieurs champions français, dont la jeune licorne Voodoo. "Cela va permettre d'accompagner plus de projets, et notamment des projets qui se développent très vite", a ajouté le cabinet. Le Figaro indique que la réforme prévoit "d'ouvrir le dispositif aux créations originales, et de diminuer le poids accordé à la narration au profit de la direction artistique, de la création musicale, etc.". Éditeurs de jeux sur mobile et indépendants devraient bénéficier de ce nouveau mécanisme, jusque-là

réservé à des projets répondant à des critères culturels, notamment sur le patrimoine historique ou culturel européen.



À lire aussi

De la préhistoire à Notre-Dame, comment le jeu vidéo s'empare du patrimoine ?

La réforme doit d'abord être notifiée à la Commission européenne, puis elle pourra faire l'objet d'un décret, une fois l'accord obtenu. Depuis le 1er janvier 2008, les entreprises du secteur bénéficient d'un crédit d'impôt, dont le taux s'élève à 30 % des dépenses éligibles, dans la limite de 6 millions d'euros par exercice. En 2020, ce sont "*plus de 200 millions d'euros*" de dépenses de production qui ont pu être réalisées sur le territoire français grâce à ce dispositif, selon le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), qui consacre également son propre fonds d'aide aux créateurs de jeux vidéo.

Les principaux syndicats du jeu vidéo ont plaidé ce mercredi pour que la France, troisième en Europe en matière de chiffre d'affaires, devienne "*leader*" européen du secteur d'ici à cinq ans, demandant aux pouvoirs

publics d'en faire une "*priorité industrielle*". Décliné en quatre grandes propositions, le plaidoyer du Sell et du SNJV demande un soutien "*explicite*" des pouvoirs publics, alors que le secteur se plaint d'un "*déficit de considération*" au moment des grands arbitrages interministériels.

À quelques semaines de l'élection présidentielle, la filière, rattachée à la fois au ministère de la Culture et au ministère de l'Économie, a aussi demandé un positionnement plus marqué dans le giron de Bercy, à travers notamment la création d'un ministère du Numérique "*de plein exercice*". Pour rappel, Cédric O avait botté en touche lorsque Maddyness lui avait posé la question fin 2020 : "*Y a-t-il besoin d'un ministère de plein exercice pour gagner davantage d'arbitrages au sein du gouvernement ? Je ne crois pas. Je pense que les choses continueront à être portées au plus haut niveau, puisque la coopération est entière avec Bruno Le Maire [le ministre de l'Économie, des Finances et de la Relance, N.D.L.R.]*" , nous avait-il répondu.



À lire aussi

Le jeu vidéo, un laboratoire du réel ?

Article écrit par Maddyness, avec AFP