



14ème législature

Question N° : 103672	De M. Patrice Martin-Lalande (Les Républicains - Loir-et-Cher)	Question écrite
Ministère interrogé > Économie et finances		Ministère attributaire > Économie
Rubrique >audiovisuel et communication	Tête d'analyse >jeux vidéo	Analyse > aides de l'État. Canada. commerce. réglementation.
Question publiée au JO le : 04/04/2017 Date de changement d'attribution : 18/05/2017 Question retirée le : 20/06/2017 (fin de mandat)		

Texte de la question

M. Patrice Martin-Lalande, n'ayant pas reçu de réponse à la question posée le 14 avril 2015, attire à nouveau l'attention de M. le ministre de l'économie et des finances 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. 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. 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 quelles mesures le Gouvernement compte prendre, 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.