

Jeu vidéo : le crédit d'impôt passe à la trappe

C'est une très grande déception pour les groupes français de jeu vidéo. En grande difficulté pour certains, ils comptaient sur le crédit d'impôt promis en 2005 par le gouvernement afin de sortir la tête de l'eau. Débattu au Sénat ce mardi soir, il a tout simplement été rejeté.

L'Association des producteurs d'oeuvres multimédias (Apom) s'est dit « *déçue* » et « *outrée* » après ce rejet. « *La disparition du secteur qui compte encore 1.500 emplois en France* » est programmée, estime l'association.

Ce crédit d'impôt prévoyait une aide évaluée à 15 millions d'euros la première année et 30 millions d'euros les années suivantes. En contre-partie, les éditeurs s'étaient engagés à doubler les effectifs du secteur en trois ans.

Le malaise est d'autant plus grand que le principe de cette aide est discuté depuis presque deux ans.

Depuis plusieurs années, les éditeurs tirent la sonnette d'alarme. Le nombre de salariés chute et, à cause de coûts de production de plus en plus élevés, les éditeurs préfèrent confier le développement de leurs jeux à l'étranger, notamment au Canada où les coûts sont quasiment deux fois moins élevés et où les studios poussent comme des champignons.

De 5.000 salariés il y a cinq ans, le secteur compte aujourd'hui seulement 1.500 emplois en France. « *Le secteur a les deux pieds dans la tombe* », s'inquiétait en 2005 Jean-Claude Larue, délégué général du Sell, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir.

Pour le syndicat, le crédit d'impôt permettrait d'éviter la fuite des productions à l'étranger. Une mesure indispensable avec l'arrivée des nouvelles consoles qui exigent des productions aux budgets encore plus élevés.