

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

28 octobre 2022

PLF POUR 2023 - (N° 273)

Commission	
Gouvernement	

**AMENDEMENT**

N ° II-2792

présenté par

Mme Legrain, Mme Abomangoli, M. Alexandre, M. Amard, Mme Amiot, Mme Amrani, M. Arenas, Mme Autain, M. Bernalicis, M. Bex, M. Bilongo, M. Bompard, M. Boumertit, M. Boyard, M. Caron, M. Carrière, M. Chauche, Mme Chikirou, M. Clouet, M. Coquerel, M. Corbière, M. Coulomme, Mme Couturier, M. Davi, M. Delogu, Mme Dufour, Mme Erodi, Mme Etienne, M. Fernandes, Mme Ferrer, Mme Fiat, M. Gaillard, Mme Garrido, Mme Guetté, M. Guiraud, Mme Hignet, Mme Keke, M. Kerbrat, M. Lachaud, M. Laisney, M. Le Gall, Mme Leboucher, Mme Leduc, M. Legavre, Mme Lepvraud, M. Léaument, Mme Pascale Martin, Mme Élisabeth Martin, M. Martinet, M. Mathieu, M. Maudet, Mme Maximi, Mme Manon Meunier, M. Nilor, Mme Obono, Mme Oziol, Mme Panot, M. Piquemal, M. Portes, M. Prud'homme, M. Quatennens, M. Ratenon, M. Rome, M. Ruffin, M. Saintoul, M. Sala, Mme Simonnet, Mme Soudais, Mme Stambach-Terreñoir, Mme Taurine, Mme Taurinya, M. Tavel, Mme Trouvé, M. Vannier et M. Walter

-----

**ARTICLE 27****ÉTAT B****Mission « Médias, livre et industries culturelles »**

Modifier ainsi les autorisations d'engagement et les crédits de paiement :

*(en euros)*

<b>Programmes</b>	<b>+</b>	<b>-</b>
Presse et médias	0	0
Livre et industries culturelles	0	100
Centre National du Jeu vidéo ( <i>ligne nouvelle</i> )	100	0
<b>TOTAUX</b>	100	100
<b>SOLDE</b>	0	

---

## EXPOSÉ SOMMAIRE

Par cet amendement d'appel nous proposons la création d'un Centre National du Jeu Vidéo sur le modèle du Centre National du Cinéma.

Le jeu vidéo est aujourd'hui la première industrie culturelle du pays. Plus qu'un loisir, c'est aussi un art total dont les créations françaises nous font rayonner à l'international. Alors que plus de 50% de la population française y joue, il est plus que temps de reconnaître le jeu vidéo à sa juste valeur. Ainsi, il est nécessaire de lui faire bénéficier du service public qu'il mérite : éducation artistique et culturelle, valorisation et partage du patrimoine, formation, pratique amateur et professionnelle.

Nous proposons ainsi de donner sa juste place à cet art et de sortir le financement subventionné du jeu vidéo aujourd'hui géré par le Centre national du cinéma pour le confier à un centre dédié. Sous le même modèle que la TSA pour le CNC, nous proposons de mettre en place une taxation sur les ventes de Jeux Vidéos afin de redistribuer ses recettes et financer ainsi la diversité de sa création française.

Cette reconnaissance permettra d'ouvrir la voie à des enjeux plus larges concernant ce secteur, notamment en ce qui concerne la création de formations universitaires, mais aussi de bacs professionnels dans le domaine du jeu vidéo. C'est la formation qui nous permettra de produire en France. C'est aussi celle-ci qui nous permettra d'avancer sur les questions de parité et de sortir des stéréotypes alors qu'aujourd'hui seulement 22% de la production de jeux vidéos est constituée de femmes.

Pour respecter les règles de recevabilité financière, nous proposons de transférer 100 euros en autorisations d'engagement et 100 euros en crédits de paiement de l'action 02 du programme 334 – Livre et industries culturelles vers un nouveau programme intitulé « Centre National du Jeu vidéo ». Les règles de recevabilité nous obligent à gager via un transfert de crédits provenant d'un autre programme de la mission.